2

НОЕМВРИ 2000

В БРОЯ: Heroes Chronicles, Crimson Skies, Cultures, Blair Witch vol.1, Arcanum, MK4 Enhanced, Wacky Races, NHL 2001, Reach For The Stars, RCT Loopy Landscapes, Tomb Raider Chronicles, Wizards & Warriors, Airline Tycoon First Class, Sanity, Big Brother, Deep Fighter

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

с guck - 4 лв.

без guck - 2 лв.

Интернет

MP3 скандалите

WAP емулация

Ексклузивно

Command & Conquer

Red Alert 2

WELCOME TO NEW ~~YORK~~ MOSCOW

10 MEGA BYTES FREEE

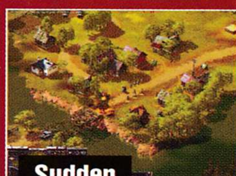
Multimedia Club

GeForce 2 MX

Duron Overclocking

Странните мобилни телефони

Game Club


Sudden Strike

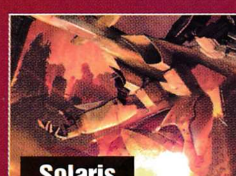

Frogger 2


Baldur's Gate 2

Постери



Red Alert 2


Solaris 104



PC CLUB
www.pcclub-bg.com

PC CLUB
www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ WWW: www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори:
Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов - хардуер

Уебмастър - Станил Божков
Сътрудници: Никола Икономов, Николай Ананиев, Велизар Тенев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: „Образование и наука" ЕАД

Издава „Пресгрупа Монитор" ООД

Крачка напред

Понякога правенето на геймърско списание е трудна работа. Особено ако хората, които го правят, искат то да предлага действително най-доброто. Вторият брой на PC Club е именно такъв случай. Имахме две възможности - да си направим "обикновен" брой и да ви засипем с информация за разни посредствени неща, които едва ли някои някога ще погледне, или да направим усилието и да осигурим първата в България истинска информация за големите хитове, за които ще се говори още дълго. Избрахме второто. Затова в този брой няма да намерите нищо за expansion-и на Homeworld, които съдържат цифром и словом 5 (пет) нови карти, за странни заглавия като MTV Skateboarding, безсмислени патриотарски симулатори като FA18 Albanian Campaign и още куп други. Според нас най-важното е да ви представим ексклузивна информация, която няма да намерите никъде другаде. Дългите безсънни нощи на половината редакция, прекарани в преговори с различни колеги от реномирани западни издания, дадоха резултат и PC Club е единственото българско издание, което успя да се сдобие с копие на новия мегахит Red Alert 2 още преди официалната премиера на играта. Разходихме се и до офиса на Haemimont, където поиграхме на Druid King - една българска игра, за която тепърва ще се говори много. На диска имаме специална пълна PC Club версия на Mortal Kombat 4 Enhanced, а нашият специален пратеник в Германия Никола Икономов направи и невъзможното, за да можете първи да научите подробности за Sudden Strike и Cultures. Защото нашата цел е читателите на PC Club винаги да са една крачка пред останалите.

Никола Дърпатов

PC Club E

Ура – иде класически рисуван куест!

Никому неизвестната фирма Pendulo Studios обяви новата си игра Runaway: A Road Adventure. Това ще е куест, издържан в най-добрите традиции на жанра и вдъхновен от класики като Monkey Island и Full Throttle. Авторите са се въздържали от прекомерното използване на модерните напоследък 3D-технологии и като резултат са получили прекрасна графика в комикс стил. Първите картинки от играта изглеждат наистина страхотно и на куестаджиите по света вече им потекоха лигите. Simon 3D, Curse of Monkey Island, а сега и Runaway – дали един позабравен стар жанр няма да възкръсне така, както ролевите игри преди няколко години? Обявената дата за издаване на Runaway е в началото на 2001 година.

PC и конзолни играчи ще мерят сили в Quake III

Sega издаде Quake III за Dreamcast и предложи ново предизвикателство за тези от вас, които си падат по интернет-гейминг и Quake III. С помощта на специален пач, PC-играчите могат да играят детмач срещу притежателите на конзола тип Sega Dreamcast. За целта се използва стандартният 56K модем на SD и комбинация от мишка и клавиатура, която Sega са произвели специално за 3D-екшъните на тяхната платформа.

Sierra издадоха "безплатен" expansion pack за Ground Control

Когато мнителният човек чуе думата "безплатен", веднага започва да се пита как всъщност се опитват да го изиграят. За съжаление случая с Dark Conspiracy май ще е точно от тази категория. Това разширение е безплатно, но само за новите клиенти, които тепърва си купуват оригиналния Ground Control. Останалите ще трябва да се бръкнат за него... С други думи – поредният рекламен трик за увеличаване на продажбите.

Unfinished Business е почти готова

Това заглавие бе запланувано като expansion pack на Jagged Alliance, но покрай всички проблеми около фалита на канадската фирма Sir-Tech е чудно, че въобще ще види бял свят. В ролята на попечител на осиротялата игра ще видим небезизвестната фирма Interplay, а изданието ще бъде поднесено като цялостно нова заглавие, а не разширение. Борбата за свободата на Арулко продължава, а наемниците на AIM и MERC са готови за новите предизвикателства. По предварителни данни разклоненията в сюжета и стратегическите елементи ще бъдат намалени за сметка на тактическите битки. Играта се очаква всеки момент.

Филми по SiN и Resident Evil

Sin – The Movie. Това вероятно ще е един от анимационните кинохитове на 2001 г. Елексис, Блейд и останалите от тайфата ще се появят на големия екран. Филмът ще е издържан в традициите на източния анимационен стил Anime. Другата геймърска киноновина е адаптацията за големия екран на суперхита Resident Evil. Режисьор е Пол Андерсън /Mortal Kombat, Soldier, Event Horizon/. Бюджетът на Resident Evil е над 40 милиона долара и се очаква да бъде пуснат по кината за Коледа 2001.

Игрите по-популярни от киното

Холивуд ще изпадне в шок от тази новина. През последната година в САЩ производителите на игри са продали заглавия за 8.9 милиарда долара, докато зрителите са похарчили по кината "само" 7.3 милиарда. Тези цифри показват, че игрите постепенно се превръщат в най-популярното развлечение по света. От няколко години насам бизнес-проучванията по целия свят сочат, че електронно-развлекателната индустрия се разраства с все по-главоломни темпове.

Факти за Half-Life 2

Valve изпуснаха първите детайли за продължението на своя култов екшън Half-Life. Втората част ще бъде с много по-силен акцент върху стратегията. Gordon Freeman ще има много по-богати възможности за действие, а повечето конфликти ще могат да се решават само с помощта на хитрост и умела тактика, както е в легендарния Thief. За съжаление още няма никаква информация за графиката, но от Valve обещават тя да трълне в земята всичко, виждано до момента. Междувременно стана ясно, че графиката на Quake II/Half-Life е прекалено антична. Минаването на нова графична машина обаче отлага излизането на играта поне с няколко месеца и първоначално обявената дата в началото на следващата година трябва да се чете като "втората половина на 2001 г.".

И още един expansion – Heart of Winter

Това ще е разширението към екшън-ориентираната AD&D ролева игра Icewind Dale на Black Isle. Авторите отново ще заложат сериозно на тактическите битки и гигантските подземия, които изненадващо постигнаха доста добър успех при оригинала. При добро стечение на обстоятелствата Heart of Winter ще е готова преди края на годината.

За почитателите на червеите

Розовите рамбовци се завръщат до края на годината в Worms World Party – първата игра, излизаща след "последната" Worms Armageddon. Нововъведенията са ориентирани към по-добра мрежова игра и много нови тренировъчни мисии. Специална енциклопедия на оръжията и стратегиите ще обедини познанията на световното розово братство. По непотвърдени данни са замислени още две Worms игри, едната от които ще пренесе старите идеи в 3D, а другата ще бъде нещо ко-

xpress

ренно ново и различно.

Слухове за Gabriel Knight IV...

Създателката на сагата за Gabriel Knight Джейн Джейнсън в едно от последните си интервюта обяви, че вече е изградила концепцията за следващото приключение на Ловеца на сенки Гейбриел. Фабулата на четвъртата част от сагата ще се върти около призрачни къщи, духове и стари замъци в мъглива Англия. От Sierra все още няма официално потвърждение, но добрите продажби на GK3, която все още присъства в много класации, са достатъчно основание за направата на пореден епизод.

Слухове и за add-on към Red Alert II

Играта едва излезе на пазара, а в интервютата създателите вече намекват за разработката на допълнителни мисии, които вероятно ще бъдат подплатени с филмчета и продължение на историята.

Американците ще видят Sudden Strike чак догодина

Новият мегахит на CDV Sudden Strike ще се появи в САЩ чак догодина. Българските геймъри този път ще са преди американците, защото суперииграта вече излезе на немски, а английската версия ще се появи до 2 седмици. Специалният кореспондент на PC Club в Берлин Никола Икономов прекара доста време със Sudden Strike и е твърдо убеден, че това е една от най-добрите стратегии в реално време на годината. Повече по въпроса ще намерите на стр. 16-17 в този брой.

Summoner иде

Volition показаха нова бета на своето ново екшън-RPG Summoner, което ще се появи на пазара в средата на следващата година. В Summoner вие поемате ролята на магьосник, който има нелеката задача да спаси света от инвазия на зли демони. Новата версия има вече съвсем завършен вид и според първите впечатления има потенциал да стане една от най-хитовите игри на следващата година. Естествено възниква въпросът и защо Summoner ще се появи чак след 7-8 месеца. Отговорът за съжаление е, че Volition смятат първо да пуснат играта за Playstation 2.

Infogrames и Spellbound готвят стратегия с каубои

Desperados ще бъде нещо като уестърн-вариант на Jagged Alliance. Всъщност тактическите походови битки между малки отряди войници са познати още от UFO, но пък словосъчетанието "каубойска стратегия" звучи доста екзотично. Действието се развива по време на Гражданската война в Америка, а вие влизате в ролята на уестмана Джон Купър, предводител на малка група десперадоси, зарекли се да победят прословутия бандит El Diablo. Обявената пускова дата е в началото на 2001.



Emperor: Battle for Dune

Пирати успяха да откраднат подаръка, който Westwood бяха подготвили за закупилите Red Alert 2. Една седмица преди официалното пускане в продажба на новия C&C в Интернет се появи филмчето за Dune 3 - специалната изненада от Westwood за феновете на стратегиите в реално време.

Иван Георгиев
Николай Ананиев

В PC Club разполагахме с копие от Red Alert 2 много преди официалната премиера, за което сме безкрайно благодарни на колегите отвъд океана. Когато изгледахме филмчето за новия Dune, предположихме, че ще настъпи голям фурор. Обаче стана скандал! Геймърските сайтове започнаха да се надпреварват кой ще пусне най-качествен вариант на пиратското филмче, а на места дори се появиха смехотворни превюта за играта, базирани на него. След като даже авторитетните GameSpot.com и IGN започнаха да вдигат врява, Westwood разбраха, че безвъзвратно са изтървали всякакви шансове да удържат разпространението на новината и набързо спретнаха официален сайт, на който публикуваха подробности за новия си продукт.

Emperor: Battle for Dune ще бъде изцяло триизмерна - край на изометричната 3D-перспектива! За целта е разработен специален енджин, който ще позволява изобразяването на свръхдетайлни терени, единици и сгради. Макар това да е първата 3D RTS на Westwood, постигнатите резултати нямат познат еквивалент до момента.

За разлика от предишните серии, ще се сблъскате или сприятелите с още пет подфамилии

Целият коктейл от светлинни ефекти и комплексни модели на бойните единици ще бъде така оптимизиран, че да върви с всички екстри на масовия компютър през идната година. Emperor: BFD е насрочена за 2001!

Историята е базирана повече на филма Dune, а не на книгата, както побързаха да обявят някои колеги от родните медии. Westwood изрично подчертаха, че имат лиценз само върху екранния първообраз, но въпреки това ще преследват възможно най-оригинална сюжетна линия за играта. Годината е 10190. Борбите за надмощие над все още неоформената планета Arrakis са в разгара си, а причината за тази война е в безценната подправка Melange, която удължава живота с векове, засилва интелекта и улеснява пътуването в Космоса.

Пак ще можете да избирате между една от трите основни страни - Атреиди, Ордоси и Харкони, но за разлика от предишните серии, ще се сблъскате или сприятелите с още пет подфамилии. Това са Tleilaxu, Ix, Fremen, Space Guild и имперските Sardaukar, които ще са ключът за набавянето на различни технологии. Ролята им че е много позначителна, но засега повече детайли не са известни. Сюжетът ще тече под формата на видеофилми, в които участват актьори от ранга на Musseta Vander (MK Annihilation), Michael Dorn (Star Trek: The New Generation) и Vincent Schiavelli (Batman Returns).

Друга силна черта на играта ще бъде мултиплейърът. Освен стандартните deathmatch битки ще има кооперативна игра, даваща възможност за изиграване на цялата single player кампания на 100 различни карти.

Dune 2 беше играта, която постави началото на стратегиите в реално време. StarCraft и сериите Command & Conquer се превърнаха в еталон в жанра, но истинската революция предстои и тя се казва Emperor: Battle for Dune! Ние в PC Club имаме къса памет и ако Dune 3 се окаже наистина толкова добра, колкото изглежда, ще забравим за недоразумението, наречено Dune 2000 :-)

2001 г. има всички шансове да стане "Годината на друидите". Първите впечатления от задаващата се игра на Haemimont обещават революция при стратегиите в реално време.

The Druid

■ Haemimont Multimedia ■ www.haemimont.bg ■ P2 300, 64 MB RAM, 2 MB Video ■ RTS

Докато оживените дискусии около Tzar още не бяха отшумели, Haemimont Multimedia започнаха работа върху следващите си игри. Едно от заглавията, които със сигурност ще привлекат вниманието на геймърите не само в България, но и по целия свят, е новата стратегия в реално време The Druid King, която според графика на авторския екип трябва да се появи на пазара в края на следващата година.

Никола Дърпатов

Екипът на PC Club имаше удоволствието да бъде един от първите, които получиха възможност да поиграят на технологичното демо на The Druid King и да пробват новата българска игра. Видяното и най-вече чутото от програмистите още отсега ме кара с нетърпение да чакам появата на играта.

The Druid King е стратегия в реално време, която разказва историята за епичните битки между галите и римляните по времето на Цезар. Цялото действие е по едноименната книга на Norman Spinrad, която ще се появи и във филмова версия по кината през тази зима. Поради тази причина в играта ще има само две раси – гали и римляни. Вие ще трябва да поемете ролята на галски вожд, който се стреми да обедини отделните племена, за да може успешно да се противопостави на могъщата Римска империя.

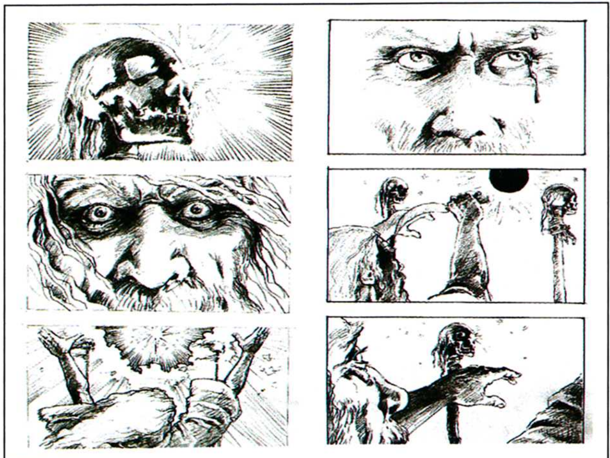
The Druid King обещава да бъде революция при стратегиите в реално време, която може да се сравнява само с появата на Dune 2, първия Command & Conquer и Age of Empires. Първият голям удар на екипа на Haemimont е графиката. На пръв поглед играта няма да предлага нищо невиждано. Дори още не е уточнено дали ще има поддръжка на 3D-ускорители. Като седнах с технологичното демо обаче, бързо установих, че това, което се вижда на екрана, е една от най-приятните гледки, които са се появявали някога на монитора ми. Всички фигури и сгради са направени с изключителна любов към детайлите (дърветата примерно са индивидуално анимирани), а теренът предлага истински 3D-обекти, които оказват съвсем реално влияние върху събитията на екрана. За финалната версия са предвидени атмосферни ефекти като дъжд и сняг, смяна на ден и нощ и купища други красоти. Въобще дори в тази ранна фаза на своето развитие The Druid King спокойно може да се мери с лидери в бранша като Age of Empires II, а ако обещанията на художниците и програмистите се изпълнят дори на 50%, трудно ще има конкуренция в графично отношение.



Победоносните гали след успешната битка.



Добре укрепена галска крепост.



Това обаче е само фасадата. Истинската атракция е в самия геймплей. Първата шокираща цифра е броят на единиците, които могат да се намират на бойното поле. Играта ще поддържа едновременно над 3000 единици, които всичките вземат активно участие в събитията на монитора. Това обаче не е всичко. Всяка отделна единица ще се контролира от сложни скриптове, които гарантират, че тя ще се държи интелигентно и няма да докарва до нервни кризи геймърите с типичните за жанра неадекватни действия. Това се осъществява по следния начин – всяка армия си има пълководец, който се отличава графично от останалите войници. Играчите могат да управляват само него, а армията ще го следва неотлъчно. Така се спестява досадното маркиране на всяка единица.

Програмистите са особено горди с постиженията си именно в този аспект на играта, който обикновено

King

Haemimont на магическа вълна



ФАКТИ

- Фирмата е основана през 1995 г.
- През 1997 г. започва разработката на Tzar.
- През 1999 г. официално се появява на пазара Tzar.
- През 2000 г. се слива със Смартком.
- През май 2000 г. започва работата по The Druid King.
- Екипът в момента наброява 12 души.
- The Druid King ще излезе за Коледа 2001 г.

е най-големият проблем на повечето заглавия. Част от екстрите, които се предвиждат за отделните войници, са спазването на формации, пазенето на пълководците, намирането на най-удачния път до базата на противника.

За разлика от повечето стратегии

геймплеят няма да включва строене на бази!

Като стигнахме до бази и врагове, трябва да отбележа и друга особеност на The Druid King. В играта няма да има отделни нива, а цялата територия ще е достъпна по всяко време. Така геймърите ще могат доста свободно да определят къде да ходят и какво да правят. Тази заемка от RPG-тата не е единствената обща черта между новия продукт на Haemimont и ролевите игри. Вашите герои ще трупат опит, който ще има съвсем реално въздействие върху тяхната ефективност, а освен всичко друго оказва влияние и върху техните подчинени. Самите единици ще си имат inventory, а героите ще могат и целево да използват дадени предмети. Въобще авторите на играта са се постарали да заемат най-добрите черти на RPG-тата и да ги комбинират със стратегия в реално време, за да постигнат нещо действително ново и революционно в геймплея.

Създателите на The Druid King

Мениджърът на проекта Габриел Добрев, водещият художник Петър Станимиров и главният програмист Иван-Асен Иванов бяха любезни да споделят специално за читателите на PC Club още подробности за играта.

Колко души работят по проекта?

Габриел Добрев: Общо са 12. Петима програмисти, петима художници, сценарист и един дизайнер.

Какво е уникалното в енджина на Druid King?

Иван-Асен Иванов: Целите на този енджин са по-високи особено като размер на картите, брой на единиците и сложност на тяхното поведение. Цялата система е изградена върху скриптове, които ще позволят по-сложни сценарии и по-комплексно поведение на единиците. С този енджин би могло да се направи примерно RPG, което да е по-комплексно от някои от известните заглавия в жанра.

Габриел Добрев: Има принципни новости. Скриптингът ще даде възможност да се правят неща, които до този момент не са били възможни. Не става въпрос само за дребни подобрения спрямо сегашните стратегии в реално време.

Иван-Асен Иванов: Като графика също ще сме доста напред. Искаме това да е една от най-красивите, детайлни и разнообразни игри. Най-хубавото е, че всичко е добре подплатено със съответната технология.

Петър Станимиров: Критериите ни непрекъснато нарастват. Гледаме максимално да покрием възможностите на модерния хардуер. Гоним максимален реализъм като визия.

Графиката, която видяхме, беше впечатляваща.

Петър Станимиров: Самата игра е 2D, но целият art е 3D.

Ще има ли поддръжка на 3D-ускорители и каква?

Габриел Добрев: Със сигурност ще има чист софтуерен вариант на играта. Druid King няма задължително да изисква 3D.

Иван-Асен Иванов: Ако включим 3D-поддръжка, тя ще бъде само за специални ефекти, както е в Diablo II, но за това ще е необходима доста мощна видеокарта с поне 32 MB RAM.

Докъде стигнахте с работата?

Габриел Добрев: Имаме едно технологично демо, което показахме на отминалия ECTS в Лондон. Иначе сме на 1/3 от срока, който сме си поставили.

Доколкото видяхме, Druid King няма да е чисто RTS. Какви други компоненти ще има в него ?

Габриел Добрев: Основното допълнение е един специален режим на игра, при който не се играят мисии, а играчът има достъп до всички карти на целия игрален свят. Понятия като party, inventory и т.н. са въведени от RPG-тата. Ние наричаме това adventure mode. Разбира се, могат да се играят и отделни карти в strategy mode, който е идентичен с класическото RTS.

Играта поддържа огромни количества единици. Това няма ли да вдигне системните изисквания до небесата?

Иван-Асен Иванов: Мисля, че ще бъдем в долния диапазон на системните изисквания за 2001 г. – P2 300 и 64 MB RAM.

Габриел Добрев: Целта на бройката единици е да премахнем изкуственото ограничение на единиците, което е типично за всички сегашни игри.

А как на практика ще се командват 3000 единици ?

Габриел Добрев: Това е бройката за всички участващи в дадена партия играчи. В типична игра ще управлявате 400 единици, като за това ще помагат и героите с функцията на пълководци, които могат да изпълняват и сложни команди.

А могат ли героите да вземат самостоятелни решения?

Габриел Добрев: Не. Като при всяко RTS ще се случват само зададени от играча неща. Командите, които играчът дава обаче, могат да бъдат изключително сложни като например обсада на крепост и набези върху врага. Героите могат да преценят дали врагът ги превъзхожда и да реагират съобразно с това.

Благодаря за разговора и пожелавам успех на екипа. В PC Club всички с нетърпение чакаме да видим Druid King на пазара.

Tomb Raider Chronicles

Le Croft est mort, vive le Croft!

■ Core Design ■ www.tombraider.com ■ Action-Adventure

Никола Икономов

Всяка година точно около Коледа на пазара за компютърни игри се появява поредната част от едно екшън-приключение, което сигурно вече е добре познато дори на занзибарците. Става въпрос, разбира се, за Tomb Raider и за това, което множество мои колеги окачествиха като пета част от поредицата. Поради редица съображения, които ще изложа след малко, съм склонен да разглеждам Chronicles по-скоро като самостоятелно заглавие. Като верен почитател на Лара Крофт бях изключително раздвоен при писането на тази рецензия. От една страна, Tomb Raider: Chronicles притежава някои изключително интересни характеристики, от друга обаче, прави много лошо впечатление, че създателите от Core Design са били прекалено пестеливи с новостите и подобренията в геймплея. Сега усещам как останалите в редакцията на PC Club, които са безразлични към Лара или пък открито я презират, са настръхнали и готови да се нахвърлят като изгладнели хиени върху задаващата се игра, за да я смачкат, охулят и сринат до непознати за геймърската журналистика низини. Стоп!



WANTED! Lara Croft

Историята на Chronicles проследява събитията след края на Tomb Raider 4. Лара Крофт е изчезнала мистериозно, вероятно погребана жива в един египетски храм. Първите кадри от играта показват малък параклис в близост до замъка на английската авантюристка, на фона на мрачно време и неспирен дъжд. Току-що е свършила възпоминателната служба в нейна чест. Там присъстват най-близките хора на Лара - родителите й, ирландският отец Дънстън, френският археолог Жан Ив, а също и верният й слуга Уинстън. Тъжният повод събира всички в имението Крофт, където те си припомнят различни случки от живота на изключителната жена. Още от интродукцията научаваме две важни неща: първо, това, което се е състояло в местната църква, не е било погребално опело, а възпоминателна служба, и второ, Вернер фон Крой, който се чувства виновен, за това, което се е случило с Лара Крофт, е оглавил експедиция, която да я търси. Това са първите индикации, които след трагичния край на героинята в Last Revelation ни дават някаква надежда, че тя може би все още е жива.

ФАКТИ

- четири епизода от динамичния живот на Лара
- старият графичен енджин
- противниците реагират на шумове.
- вече можете да претърсвате шкафове и чекмеджета.
- Level-Editor, с който да си създавате собствени нива.



Както говори и името на играта, всяка хроника ще представлява различно, напълно самостоятелно приключение, интересни истории, които досега не са намерили място в поредицата. Тези истории, както казах и по-горе, са всъщност спомените на познатите на Лара, като всеки епизод ви отвежда в различен етап от живота на археоложката.

А спомняте ли си, когато Лара...

В първото ниво, което отчасти служи и като тренировка, действието се развива във Вечния град Рим, където Лара е по следите на легендарния "философски камък". Следващият епизод ще ви отведе на руска подводница, в която е скрит мистериозен артефакт. За да успеете, трябва преди всичко да заложите на тактиката "мисли, преди да стреляш". Това зловещо ниво много напомня на серия от "Досиетата Х" и ще допадне на всички, които предпочитат екшъна в Tomb Raider. Тук Лара е облечена с камуфлажни дрехи на британските специални служби SAS. Друга история ще ви отведе в юношеството на археоложката. 16-годишната палавница е на един ирландски остров и ще трябва да се промъкне в обитавано от духове място. Това, изглежда, ще е най-забавната част от играта, защото любопитната тийнейджърка, разбира се, няма да е въоръжена и ще трябва, като в класическо приключение, да се възползва от сръчността и бързината си, за да избегне всички капани и противници. Пистолети и всевъзможни други пушкала обаче няма да ви липсват в последния епизод - небостъргача, където още един изгубен артефакт "очаква" похитителката си. Към играта ще е приложена и оригиналната програма, която са използвали професионалистите от Core Design при създаването на поредицата Tomb Raider, разбира се, в модифицирана версия, за да могат и обикновените смъртни лесно да сътворят собствени нива.



Магия и техника се преплитат в нетрадиционна ролева игра

ARCANUM
Of Steamworks & Magick Obscura

■ Troika Games ■ www.troikagames.com ■ Pentium 200, 32 MB RAM, 500 MB HD, 4 MB video ■ RPG

ОТ АВТОРА



■ Напоследък все по-ясно си личи тенденцията за масово преминаване към изцяло тримерни графични машини във всички игрови жанрове. За някои играчи това е добре дошло, но традиционалистите като мен се радват повече на "визуално старомодните" игрици - например класически изометричната 2D RPG.

Фентъзито отдавна се е утвърдило като най-удобен жанр за ролевите игри. Трудно е дори да си представим RPG, в която няма елфи и джуджета, мечове и магически заклинания, а заглавия като Fallout си остават единични изключения от това правило. Но сякаш всички фентъзи ролеви игри са направени по един калъп - все същите подземия и дракони (понякога и advanced), гоблини, орки, огрета... Още от Толкин насам в жанра съществуват неписани правила и канони, които са пренесени и в компютърните игри. Непредубеден наблюдател би ги нарекъл дори "клишета". Ако тази монотонност ви е дотегнала и си мечтаете за нещо по-нестандартно, светът на Arcanum е точно за вас...

Боян Спасов

Представете си съвсем обикновен фентъзи свят, с всичките му традиционни закони и правила. Какво ще се случи там, ако лудият гном-изобретател Томас Едисън изведнъж се появи на сцената? Ако джуджето-алхимик Алфред Нобел неочаквано открие динамита? Добре дошли в Арканум - мястото, където магията и науката се сблъскват! Фентъзи свят, влязъл в епоха на индустриална революция. Дирижабли и дракони. Магически жезли и пушки. Електрически крушки и вълшебни мечове. Хобити с ръчни часовници и очила на носа?!

И за капак на всичко в това шантаво общество царят викторианско-джентълменските порядки на Англия от 19-ти век. Ако си мислите, че тази странна комбинация е невъзможна и че създателите на играта няма да се справят, то е само защото все още не знаете имената им.

Фирмата Troika Games е основана от триумвирата Тим Кейн, Леонард Боярски и Джейсън Андерсън, прославили се с двете серии на Fallout. Запомнил съм тази игра най-вече с великолепния й стил, характерния английски хумор и забележителния алтернативен свят, в който се развиваше действието. Очевидно целта е същите елементи да бъдат сполучливо вплетени и в Arcanum, в успеха на което аз лично не се съмнявам. Именно хуморът и атмосферата ще бъдат най-силните козове на това заглавие.

Фанатизираните ролеви играчи ще останат доволни, защото геймплеят на Arcanum също има много достойнства. Както в Fallout, така и тук, авторите са се потрудили да си създадат собствена система от правила за генериране и усъвършенстване на герои. Можете да избирате между осем различни раси - хора, джуджета, елфи, полуелфи, орки, полуорки, гноми и полуогрета, като всяка раса има своите предимства и недостатъци, приятели и врагове. Например полуогретата са най-силни, но не могат да използват много оръжия и брони, джуджетата се мразят с елфите, гномите са най-добрите механици и търговци и т.н. След като изберете своята раса, ще трябва да уточните стойностите на осем ключови характеристики - 4 физически (сила, сръчност, издръжливост, красота) и 4 умствени (интелект, воля, наблюдателност, чар). След това ще трябва да определите своето минало (най-вероятно с помощта на тест). Въз основа на тези данни се изчисляват множество умения - бойни, социални, криминални и технологични, които ще можете допълнително да повишавате по-късно. По време на игра ще можете да се обучавате и в множество магически (некромантика, темпорална магия, илюзии...) и технологични (механика, химия, анатомия, електричество...) дисциплини. Колкото повече напредвате в дадена област, толкова по-сложни джаджи (или съответно магии) ще имате на разположение. И тук се появява отново старата дилема на ролевите игри -

специализация или универсалност?

Дали да поназнайвате по-малко от всичко или да сте специалист, но в строго ограничена област, дали да разчитате само на техника, на магия или да съчетаете двете... Последното ще е доста трудно, защото колкото повече се задълбочавате в едната област, толкова повече намаляват уменията ви в другата. Всъщност в добрите ролеви игри всичко е позволено, така че не се страхувайте да експериментирате.

Arcanum ще е истинско събитие за всички ролеви играчи. Остава само да дочакаме началото на пролетта, когато е официално обявената release-дата.



Mortal Kombat 4 Enhanced

Sorcerer Vs. Eurocom

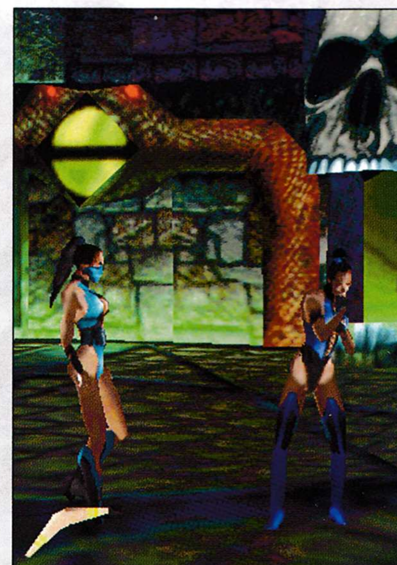
■ SorcererSoft ■ www.sorcerersoft.com ■ P200, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video, MK4 ■ Fighting

ПЛЮСОВЕ
- безплатна
- внася нови елементи в MK4
- подобрява качеството на MK4

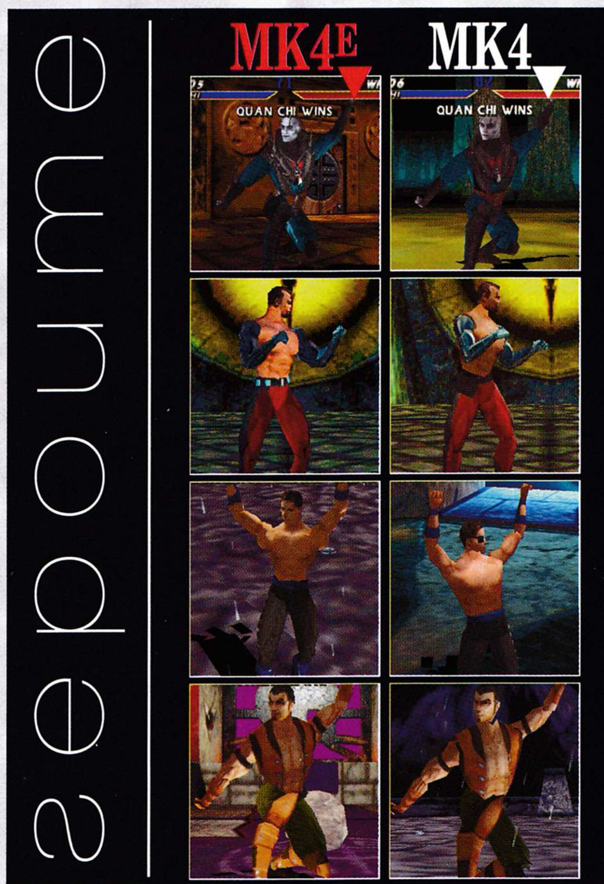
МИНУСИ
- ъпгрейд на прекалено стара игра



Kung Lao в триизмерен вариант.



Kitana и Mileena - желано попълнение!



Критиците се надпреварват да сипят ругатни по адрес на всеки следващ Mortal Kombat и да правят зловещи предсказания за бъдещето на битклджийската сага, но истинските фенове като Дмитрий Кивильов (Sorcerer) доказват колко слепи са те в действителност.

Иван Георгиев

Измина повече от година откакто собствениците на конзолата Sega Dreamcast бяха ощастливени с перфектна версия на Mortal Kombat 4 спрямо аркадния оригинал, която беше наречена MK Gold. Освен че графиката запази качествата на първообраза, бяха добавени шестима нови герои, които всъщност бяха познати лица от предишните серии, но в триизмерен вариант. По тази причина на играта беше даден статут на самостоятелно заглавие. Многобройните писма от феновете на поредицата до Midway и петицията с искане за PC-версия на MK Gold останаха глас в пустиня. Компютърните геймъри бяха принудени да се задоволят с немарливото творение на англичаните от Eurocom, в което липсваха редица елементи, както от моделите на бойците, така и от архитектурата на арените. Причината за това излезе на бял свят след като в Интернет се появи MK4Strip – малка програма, която екстрактва всички файлове от filesys.dat на Mortal Kombat 4. Там бяха открити "неизчистени" лога, графики с контролера на PlayStation и един куп доказателства за това, че Eurocom не са си направили труда да оптимизират специална версия на MK4 за PC, а са хвърлили на пазара конзолната и то нейна ранна бета, защото PlayStation-ският вариант изглежда доста по-завършен. Да не говорим, че Mortal Kombat 4 за PC заслужава много повече от енджина на детския хит отпреди две години – Tarzan.

Един способен програмист струва повече от отбор некадърници!

Благодарение на Sorcerer (Дмитрий Кивильов) MK4 започна бавно, но сигурно, да се приближава до аркадния първообраз. Първият принос на Кивильов за това беше създаването на MK4Strip, която позволи да се изваждат, редактират и връщат обратно всички възможни графики – от двуизмерните текстури, до 3D-моделите на героите и бойните арени, а също така звуковите файлове, които са в пълен комплект, но единствено програмистите на Eurocom си знаят защо се използват само половината от тях. След излизането на MK Gold за Dreamcast, която беше правена под зоркия поглед на екипа от Midway, вече стана възможно заменянето на ръбатите персонажи от компютърната версия с по-добре изглеждащите в новата конзола



Новата таблица за избиране на боец.

Новото в MK4E е завръщането на Kitana, Cyrax, Kung Lao и Mileena в бандата.

на Sega. Така средният брой на полигони за един герой се качи от 800 на над 3000!

Всичко това щеше да бъде постно, ако нямаше нещо ново, което да върне интереса на играчите. В случая новото е завръщането на Kitana, Cyrax, Kung Lao и Mileena в бандата. За съжаление те използват движенията и фаталитата на други бойци, но това би могло да бъде коригирано веднага щом бъде открит начин за вкарване на нови герои, без това да е за сметка на вече съществуващите в MK4. От друга страна, в Mortal Kombat Gold присъстват още двама познайници, Sektor и Baraka, но те не могат да бъдат вкарани в компютърната версия на MK4, защото при конвертирането на техните модели от Dreamcast файл в такъв за PC се получава значително влошаване на качеството, а идеята на създателя на MK4 Enhanced е да подобри съществуващото, не да го разваля.

Тъй като на този етап е трудно да се намерят решения на тези проблеми, най-вероятно първо ще видим подобряване качеството на арените, за които е недопустимо да нямат почти нищо общо с аркадните варианти. В момента те са най-ощетената част от играта, защото бъкат от 2D-спрайтове, дразнят с изчезващите при първия zoom текстури и карат новите 3D-ускорители да се чувстват излишни.

Повече информация за бъдещото развитие на проекта можете да прочетете в интервюто с Дмитрий Кивильов, който любезно предостави ексклузивна версия на MK4 Enhanced за нашия компакт диск.



В MK4 Enhanced замразените модели изглеждат значително по-добре.

Дмитрий Кивильов

Лицето зад MK4 Enhanced



ДМИТРИЙ КИВИЛЬОВ:
Три дни се борих с премахването на лимита от 3 000 полигона на сцена, за да мога да вмъкна по-детайлните модели на бойците.

ВИЗИТКА

На 21 години, живее в Перм, Русия. Студент четвърти курс в Пермския политехнически университет в специалност информатика, втори курс английска филология.

И. Г.: Какво харесваш и не харесваш в Mortal Kombat? Повечето критици твърдят, че MK агонизира, какво е твоето мнение?

Д.К.: Харесвам магическите сили, които всеки герой от MK притежава. Историята е страхотна. Надявам се, че Mortal Kombat ще бъде интересна игра и занапред.

И. Г.: Малко тривиален въпрос, но задължителен: кой е любимият ти боец?

Д.К.: Като цяло това са Sub-Zero и Scorpion. Преди ми допадаше Kabal, а сега любимец ми е Quan Chi.

И. Г.: След огромния успех на MK4Strip и MK4E имаш ли намерение да направиш подобни програми за MK5, когато излезе?

Д.К.: Да, разбира се.
(Дано не му се налага! -бел. ред.)

И. Г.: Колко време ти беше нужно да създадеш MK4Strip и MK4E? Планираш ли добавянето на нови възможности в тях?

Д.К.: MK4Strip ми отне около месец. Две седмици се занимавах с кракването на специфичните файлови формати в MK Gold за DreamCast (използвах MKG ISO на Calisto, ако това е интересно за някого). Три дни се борих с премахването на лимита от 3 000 полигона на сцена, за да мога да вмъкна по-детайлните модели на бойците (Sub-Zero – 5 600 полигона, Quan Chi – 7 700, Goro – 8 500...), които заради въпросното ограничение не можеха да бъдат изобразени изцяло. С модификациите, които направих, сега енджинът може да показва безпроблемно до 10 000 полигона на кадър.

MK4Strip си има всичко необходимо. Можете дори да променяте 3D-обектите в MK4 с програми като 3DS MAX, LightWave, SoftImage... Но имам намерение да вкарам по-пълни версии на арените и оръжията в MK4E.

И. Г.: Какво според теб трябва да се направи в MK5, за да видим отново MK на върха на класациите за fighting игри?

Д.К.: MK5 трябва да има по-добра графика от останалите игри в жанра и LAN/Internet поддръжка за PC. Също така бих искал да имам възможност да сменям героите си както в Tekken Tag Tournament и цялото действие да се развива на по-големи арени. Повече кръв!

И. Г.: Какви са плановете ти за бъдещето? Освен с изключителния си принос за MK, с какво друго ще изненадаш геймърите?

Д.К.: Основната ми идея е да създам fighting игра. В момента работя върху 3D-енджин, който ще поддържа всички съвременни ефекти.

Засега няма нищо за показване, но ще направя демо в рамките на половин година.

И. Г.: По какви игри си падаш?

Д.К.: Предимно тупалки – известно време играх Tekken 3 под Bleem!, а сега ще си купувам DreamCast, за да мога да се накефя на Soul Calibur, Dead or Alive 2 и MK Gold. В останалото си свободно време правя логически freeware игри като Shapez! и Lines Millennium (двете игри са поместени на диска към списанието, заедно с ексклузивна версия на MK4E и MK4Strip – бел. ред).



Докато Sorcerer се мъчи да оправя пакостите на Eurocom, екипът, който се занимава със създаването на MK5, напредва все повече и повече. Наскоро на официалния сайт на Mortal Kombat (www.mortalkombat.com) беше пусната първата серия от видео-интервюта с всички разработчици и бяха обявени основните концепции, към които ще се придържат дизайнерите и програмистите. Филмчетата с интервютата можете да изгледате от диска към списанието. Ето резюме на цялата информация:

- Направени са моделите на Scorpion, Raiden и Jax. При внимателно гледане на интервюто се виждат интересни неща на мониторите зад художниците :-)
- Щом Scorpion се завръща, значи и Sub-Zero се завръща. Обсъждат се идеите за новите бойци. Най-обещаващ кандидат за новия турнир е жена-нинджа. По историята на играта още се работи.
- Атаките с оръжията ще бъдат умножени поне трикратно.
- Насрочената дата за излизане на аркадните автомати е към края на 2001 г.
- Новият графичен енджин ще надхвърли възможностите на PlayStation 2.
- Аркадната, а по всяка вероятност и домашните версии на MK5 ще поддържат widescreen.
- За motion capturing-а на героите са наети майстори в областта на източните бойни изкуства.
- Очакват се генерални промени в управлението. По всяка вероятност ще се работи по вариант, подобен на този на играта Soul Calibur, но с повече скачане.

Command Red

Няма такова нещо като



В началото на строеж на руска база.

■ Westwood ■ www.westwood.com ■ P 200, 32 MB RAM, DirectX ■ RTS

ОТ АВТОРА



■ Нямам никакви съмнения, че Red Alert 2 ще се хареса на феновете на стратегии. Играта предлага забележим напредък спрямо първата серия и дори води Tiberian Sun по редица показатели!

За американците винаги е било интересно да гледат на филми как перфектната им страна е унищожавана от извънземни, огромни океански вълни или метеорити с размерите на цял щат. Но в представите им за национална заплаха не влизат истинските потенциални агресори, хора на пръв вид съвсем безобидни, та нали тази "комунистическа измет" беше отдавна потъпкана. Грешка! Тихите води са най-дълбоки. Грешка, която ще им струва скъпо...

Иван Георгиев



Война по суша, въздух и вода.

От последната атака е изминало доста време. Американските войници са стегнали полуразрушената сграда, където се помещава щабът на сухопътните войски и вече кипи усилена подготовка за офанзива по море. Между високите бетонни стени тече оживен разговор за безсилието на врага. Базата е така добре укрепена, че и пиле не може да прехвръкне, какво остава за муден и лесен за сваляне дирижабъл. Самолетоносачът е закотвен далече в океана, а огромните му оръдия вдъхват допълнителна сигурност на момчетата. Всички са мобилизирани и идват от провинциални семейни ферми, така че кравата, която влиза кротко в района на базата, изобщо не ги смущава. Напротив, повечето се втурват да се радват на животното, но когато доближават до четириногото, се спират стъписани. Рогатото ги гледа странно, сякаш не е на себе си. Забелязват, че добичето е опасано с невероятно количество експлозиви, но преди да се окопитят от шока, проехтява мощен взрив, оставящ след себе си куп трупове и разрушени до неузнаваемост постройки. Зад близкия хълм се подават дулата на танкове. Мярка се и знамето със сърп и чук. Оцелелите войници се втурват към катера, който трябва да ги отведе на сигурно място, на самолетоносача, но колкото и да се опитват да ускорят хода на машината, не мърдат от мястото си. Изведнъж всичко се разтриса, катерът подскача нагоре-надолу, което съвсем го изважда от строя. Всички с ужас



& Conquer Alert 2

"студена война"!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	7	10	9



Студът не плаши братушките. Само водка да има...

забелязват, че корпусът е обгърнат от гигантски слузести пипала на сепия-мутант, теглещи спасението мощно към океанското дъно.

Минута по-късно тези ужасяващи сцени са вече просто част от статистиката за жертвите. Някой се е надценил. Не, по-скоро някой беше подценен.

Бийте тревога... червена тревога!

Изминали са цели двадесет години от първата война между Съюзниците (The Allies) и Червената армия (The Soviets), напрежението привидно е стихнало, дори спомените за сраженията с всеки изминал ден стават все по-бледи. Русия е загубила, но успява да запази своята автономност като държава. Ръководителите ѝ са като кукли на конци в ръцете на политиците от страните-победителки и така някогашната велика съветска република започва да се прощава с идентичността си, превръщайки се в безлична част от картата на света. Това прави Съюзниците горди с техните дипломатически умения и способност да държат нещата в свои ръце, но те виждат само това, което им се иска да видят, и преди всичко това, което им е позволено да видят.

От другата страна на барикадата стои генерал Романов. Той не може да забрави за онази – старата, красива Русия. Не може да се освободи за спомена от това, как вражеските войници маршируват по улиците на неговата сринатa със земята родина. Настъпил е моментът за така жадуваното от всички руснаци отмъщение. Отмъщение, подготвяно търпеливо и в продължение на години от генерала – лидер на Световната социалистическа партия (ССП). След двадесет години на събирана жажда за мъст и тайни приготовления часът за ответни действия наближава.

Под предлог, че има размирици в една от провинциите на ССП, Мексико, генерал Романов изпраща военни подразделения с умиротворителни цели. Никой от САЩ дори не подозира, че това е само стратегически ход, целящ безнаказано навлизане на руската армия на техния континент. Будалите се осъзнават, чак когато различни съоръжения от отбранителната им система отказват да работят и ответният удар е невъзможен. Населението на Щатите изпада в паника, мнозина се оплакват от мигрена и дискомфорт, докато други се кълнат, че собствените им сграждани, под влиянието на странна хипноза, се присъединяват към атакуващата от всички страни Червена армия.

С историята ще спра дотук. Понататъшното развитие на събитията зависи от избора ви коя от двете страни в конфликта ще изберете и естествено от стратегическите ви умения. Целта ви, ако играете с The Soviets, е да стигнете до най-големите градове на Америка – Ню Йорк и Вашингтон, да премахнете основните ръководни центрове – Пентагона и Белия дом, като превземането на властта над САЩ е пътят към световното господство. Ако изборът ви се спре на американците, ви чакат трудните мисии да отблъснете внезапните атаки на "червените" от своята територия и накрая с помощта на европейските си съюзници да ги изтикате обратно в Русия.


Игрално и бойно поле


Reinforcements have arrived.

Цялата сюжетна линия се представя чрез видеофилмчетата между нивата – в тях участват редица холивудски величия, сред които особено впечатление правят сексапилната Kari Wurher (позната от "Анаконда") в ролята на мъжкараната Tanya, и Ray Wise ("Туин Пийкс") като автентичен американски президент. Факт е, че качеството на видеото е по-добро от това на Tiberian Sun, но неговата обща продължителност е слабо занижена, напълно разбираемо, като се има предвид, че в противен случай 2 CD-та нямаше да са достатъчни. Придаден е лек комичен стил на персонажите, но това изцяло се вписва в духа на играта.

Музиката е феноменална!

Правена е от Frank Klepacki, отговорен за саундтрака на всички C&C-игри, но за Red Alert 2 е надскочил себе си, като е успял умело да съчетае двата най-разпространени жанра – рок и техно. Всеобщото мнение в редакцията е, че по отношение на музиката този път едва ли ще има разочаровани. Същото обаче не важи за звуковите ефекти. Не са лоши, дори напротив, но липсват особено оригинални хрумвания, а това е възможно да подразни малко тези, които са разбивали дълго време Tiberian Sun. Не ме разбирайте погрешно, звуците не са същите като тези в TS, но с нищо не ги превъзхождат. Е, като изключим специфичните плякания във водата, акцента на руснаците и животинските ревове :–)

Да, тук животните са доста пошироко застъпени в геймплея и участват активно в стратегическите комбинации. На мен кравите ми станаха фаворити – не можете да ги контролирате като нормални единици, но ако накарате Crazy Ivan да им лепне шашка тротил и с хипноза от Yuri ги вкарате във вражеска база, тогава става страшно! Освен тревопасни създания, по подобен начин можете да "вербувате" полярните мечки, крокодилите и т.н. Другояче стои въпросът със сепиите и делфините, които представляват съвсем редовни единици. Сепиите са с колосални размери и могат да подмятат американските кораби като детски играчки. Делфините могат и да шпионират освен офанзивната им функция.

Комбинацията на една единица с друга

е в основата на концепцията за Red Alert 2. Освен че чрез комбинирането получавате разнообразие и по-задълбочен геймплей, ще си осигурите начин да използвате units, с каквито не бихте разполагали иначе. Почти перфектни резултати ви чакат, ако се научите да използвате правилно The Spy и с негова помощ откраднете специфичната вражеска технология. Разбира се, крадeнето е само един от възможните му специалитети. Ефективността на шпионина варира в зависимост от това в какви вражески сгради го вкарате. Невероятното при него е, че може да се маскира като единица от противниковия отбор, та дори умее да приема образа на, дръжте се да не паднете... куче!

Макар че единиците са принципно нови, те пасват добре на историята на играта и са добре балансирани между двете враждуващи страни. На страната на руснаците се бият иракчани, кубинци, корейци и либийци, а към американците спадат британци, французи и германци. Всяка държава си има уникално оръжие или unit – за британците това е снайперист, за французите е страховита бойна установка, иракчаните имат специфичен танк и т.н.

Обект на най-голям интерес обаче остават супер-оръжията. За руснаците това са атомната бомба и технологията Iron Curtain. Бомбата е силно деструктивна по време на детонация, а радиацията действа смъртоносно известно време след експлозията. Iron Curtain ви дава непробиваем щит на единиците за ограничен период от време, но употребата й върху вражеска пехота води до мигновена смърт, а това може да се окаже жизненоважно в напечен момент! Tesla-технологията е широко разпространена при The Soviets. Разполагат с Tesla-trooper, Tesla Coil и Tesla-tank.

Американците пък залагат на природата – част от отбранителните им системи, както и един модел от танковете, се захранват от фокусирана слънчева светлина, която при допир се разсейва и има широк обхват на действие. Истински фурор обаче настъпва след активиране на Машината за контролиране на времето.

НИКОЛА ДЪРПАТОВ



■ Red Alert 2 е велика игра. Ако Westwood си бяха направили труда да поработят върху нов енджин, а не бяха използвали поостарялата вече графика на Tiberian Sun, всичко щеше да бъде перфектно. Иначе геймплеят е трепач.







Суперoръжията могат да се окажат прекалено деструктивни.

Такава буря се развихря над руските бази, че мисълта за Сибир предизвиква носталгични чувства...

Хроносферата се завръща!

С помощта на Айнщайновото творение събирането на минерали става с ускорени темпове, защото харвестърът си спестява част от разстоянията между рафинерията и рудника като се телепортира. Но истински смисъл от тази технология има в приложението и в бойните действия. Можете да пратите мигновени подкрепления на произволен регион от картата или например да пратите група "неудобни" вражески танкове насред океана :–)

Единственият недостатък е, че след еднократна употреба на атомна бомба или машина за контролиране на времето, можете да сринете цялата вражеска база, а също така цените на супер-оръжията като цяло са доста солени.

Умишлено оставих графиката за последно. Доста приказки се изприказваха за това, дали RA2 ще изглежда добре щом използва олеко-



Дори неутралните сгради са невероятно детайлни.

тен вариант на енджина на Tiberian Sun. Поне според мен решението на програмистите е съвсем удачно. Премахването на деформиращото се бойно поле дава зелена светлина на други екстри, като по-бързо действие и преди всичко – големи сгради и единици. От дълго време феновете негодуваха заради твърде малките човечета и танкчета и накрая протестите им бяха чути! Red Alert 2 си има и 3D-терен, и цветно осветление. Специално при single player-картите се наблюдава известна ръбатост, но това е напълно обяснимо, като се има предвид, че немалко от мисиите са в градове, а там архитектурата е доста по-стройна от родната реалност. При multiplayer-а ландшафтът е осезаемо по-разчупен. Твърде жалко, че няма редактор за терени, какъвто беше приложен към Red Alert, а са се спрели на познатия random map generator. Това ме подразни, но съм сигурен, че Red Alert 2 ще има expansion, в който този недостатък вероятно ще бъде решен. Не ми направи впечатление дали картите са по-големи или по-малки, но със сигурност изглеждат адски по-шарени в сравнение с тези на Tiberian Sun. Също така в по-мащабните постройки можете да вкарвате пехотинци. Това е от голямо стратегическо значение и дава невероятни резултати. Имайте предвид, че и окупираните сгради могат да станат жертви на Хроносферата.

По интерфейса е работено и моето мнение е, че дизайнерите са се спрели на възможно най-удачния вариант. Няма го досадното скролване, а всичко е подредено в четири категории – сгради, танкове, отбранителна система и пехота.

НИКОЛАЙ АНАНИЕВ



■ Играта, която ще върне момчетата от Las Vegas на върха в класациите е Red Alert 2. В нея са осъществени нагледно всички обещания на авторите, довели до цялата шумотевица преди официалната ѝ премиера, но дали заглавието ще се наложи сред геймърските среди - само времето ще покаже.



Невероятно семпло и интуитивно

В долната част на екрана ще намерите девет допълнителни бутона за групиране, селекция на единици от един тип, отказ от зададено действие, разпъване на мобилен unit, нова waypoint система и всякакви други улеснения, правещи играта с клавиатурата почти ненужна.

В мрежовата игра няма да откриете революционни изненади. За пореден път Westwood са направили симбиоза между екшън и стратегия, където е заложено на концепцията от първата серия, а именно повече действие, отколкото мислене. Целият редакционен екип участваше в тестовете и сме на мнение, че направеното по старата изпитана рецепта няма шансове за провал. Балансът между двете страни е перфектен, но дано скоро излезе patch, който да редуцира мощта на супер-оръжията, защото изхвърлянето на програмистите в това отношение е прекомерно и като нищо може да се окаже камъкът, който ще обърне каруцата.

Нововъведенията в геймплея, промените по интерфейса, колоритната графика и невероятният музикален фон постилат червено килимче пред играта и вече нищо не може да я спре по пътя към върха на геймърските класации. Доказват го и добрите отзиви на западните ни колеги, които ни предоставиха копие от играта преди официалната ѝ премиера, да не говорим за факта, че Red Alert 2 стоя седмици наред на първо място по поръчки в Amazon.com. Бъдещето е пред Westwood. За пореден път доказаха, че са ненадминати в правенето на екшън-стратегии и ще продължават да бъдат, защото идват Tiberian Twilight, Emperor: Battle for Dune и...Изненада! Red Alert 3.



Пентагонът е толкова неразрушим, колкото непотопяем е Титаник.

Sudden Strike

■ Fireglow ■ www.suddenstrike.com ■ Pentium 233, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 150 MB ■ RTS

Десантните лодки сякаш цяла вечност приближават бреговете на Нормандия. Секундите се превръщат в часове; никой не проронва дума; всеки очаква да се случи неизбежното. Изведнъж лодките се удрят о брега, разтварят се с трясък като портите на Ада и всички виждат плажа – телените заграждения, картечните гнезда. Само за един миг. В следващият момент шумът на вълните се заглушава от неспирна стрелба. Предните редици на 31-ви щурмови батальон мигновено падат покосени от вражеския огън. Артилерийските откоси се сипят като дъжд и образуват фонтани от кал и пясък. Връщане назад обаче няма. Противотанковите заграждения възпират щурма на съюзническите сили. В суматохата група войници от рота "Чарли" успяват да се промъкнат откъм незащитената част на плажа и да се укрият зад няколко дървета. Изведнъж пред тях се изправя цяла оръдейна батарея. Снайперистите обаче вече са заели позиции и нацистките артилеристи за миг са елиминирани. Кръстосаният огън спира за няколко секунди и дава възможност на напредващата танкова бригада да атакува добре защитените бункери, които сеят смърт сред войските ви.



Доказателството, че легендарните ракети V2 наистина съществуват.

Никола Икономов

Това не е кратко резюме на началните кадри от "Спасяването на редник Райън", а описание на една от мисиите на съюзниците в Sudden Strike. Какъв е пък тоя Sudden Strike, сигурно ще се запитат много от вас. Ами, представете си какво би се получило, ако имате на разположение бойни единици, излезли сякаш от C&C-вселената, невероятно детайлна графика и комплексни мисии като в Commandos, както и стратегическата дълбочина на Panzer General. И още нещо – действието се развива по времето на Втората световна война, ако случайно има такива, които не са го разбрали.

Досега периодът 1939-1945 година беше привилегия единствено на походовите стратегии. В Sudden Strike, разпространявана от немската фирма CDV, за първи път ще можете да изживеете в реално време битките между съюзническите сили и фашистката ос.

Само за да не си помислите, че ви занимавам с някаква си случайна игра, ще спомена, че Sudden Strike в момента е на върха на всички гейм-класации в Германия. Тя се беше превърнала в легенда повече от половин година преди излизането си. Мистерията, в която беше обвито това заглавие, бе подхранвана от непрекъснато отлагания пусков срок, пестеливата информация, подхвърляна на пресата, както и категоричния отказ на CDV да обявят екипа от програмисти, разработващ играта. След излизането на Sudden Strike мъглата се разсея и се оказа, че тайнствените лица, стоящи зад този хит, не са извънземни, както предположиха някои мои колеги, а руснаците от Fireglow (което в случая е почти толкова екзотично за западняците). Как ви звучи това – игра за Втората световна война, направена от руснаци и разпространявана от немци? Намирисва на Катюша, Т 34, Сталинград, Панцерфауст, ПАК, Юнкерс, Оберщурмбанфюрер, Омаха бийч, Денят Д и други подобни имена и термини. Ако нито една от горните думички не запалва миниатюрна електрическа крушчица в съзнанието ви, по-добре се откажете, тематиката очевидно не ви интересува.

ФАКТИТЕ

- 3 кампании с по 10 мисии
- 27 единични сценарии
- масови битки между стотици единици
- войски, съобразени изцяло с реалните си прототипи от WWII
- възможност да поръчвате въздушна атака и подкрепления от десантчици
- единиците ви трупат опит
- изометрични зимни и летни ландшафти



Пфу, какво ли не пада от небето в днешно време!

Фатерланд

Sudden Strike (или SS, което безспорно е много интересно и удачно съкращение) е всичко друго, но не и конвенционална стратегия в реално време. За разлика от жанровите си събратя в нея няма строеж на бази и събиране на ресурси. В съответствие с историческата действителност във всяка мисия ще разполагате с точно определен контингент от войски, така че не се надявайте да произвеждате единици на конвейер.

Можете да поемете командването над немските, съветските или съюзническите войски и да дадете своя решаващ принос за изхода на войната в 3 кампании и над дузина единични сценарии. Единствено от вашите стратегически умения зависи дали "Лили Марлен" ще звучи по всички световни радиостанции или пък руснаците ще си пият водката в Берлин.

Ще дирижирате бойните действия върху добре познатата от C&C и Age of Empires изометрична 2D-перспектива, която според повечето геймъри все още е най-удачното решение в този жанр. Можете да пуснете играта в една от трите разделителни способности – 640x480, 800x600 и 1024x768, при което най-високата (1024x768) има сравнително големи системни изисквания – примерно Pentium II 450 MHz с 64 RAM .

По отношение на детайлите, с

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	6	8	9

На Източния фронт нЕщо ново!



A bridge too far. Взривеният мост може да спре напредването ви.



Ой, Катюша, Катюша, Катюша моя!

които е представен теренът и перфектните анимации на бойните единици, Sudden Strike може да бъде сравнявана единствено с Commandos. Програмистите от Fireglow са обърнали изключително голямо внимание на реализма при изобразяването на виртуалните войски. Всички танкчета, камиончета и джипчета са направени едно към едно като истинските си прототипи. Питате се откъде знам със сигурност ли? Ами, живял съм повече от 20 години над военно-историческия музей в София и всеки ден като ставам от леглото си, първото, което виждам, са танкове и оръдия. Предимно руски за съжаление.

В зависимост от избраната страна, пехотинците ви говорят на съответния език. Забавното в случая е, че руските солдати имат лек немски акцент, а войниците на Чичо Сам понякога се отплесват и вместо стегнатото "Yes, Sir", пускат по някой мазен "Jawohl".

Свини, да не искате да живеете вечно!

Според производителите, на екрана безпроблемно могат да щъкат 1000 единици. Това може и да е малко преувеличено, но със сигурност в повечето мисии под ваше командване ще се намира доволно голяма армия, с която ще имате възможността да се впуснете в най-масовите битки, виждани досега в подобна игра.

Армията ви най-грубо се разделя на четири типа: пехота, танкове, артилерия и транспортни войски. В редиците на пехотата ви например има офицери с голямо полезрение, снайперисти или пък тежко въоръжени елитни войници с картечници. Танковете, разбира се, са представени подобаващо с най-много разновидности, а артилерията бива три вида – противотанкови оръдия (PAK), противовъздушни (FLAK) и гаубици. Познаването на предимствата на отделните категории войски е от решаващо значение. Така например бързите джипове и мотоциклети са перфектни, за да хвърлите един бърз поглед на местоположението на врага. Санитарите се грижат непрекъснато за ранени войници. Специални камиони са отговорни за снабдяването на войската ви с муниции и общо взето са от най-важните единици в играта. Никога не ги подценявайте и ги пазете на всяка цена, защото остане ли без муниции, армията ви се превръща в пушечно месо. В тези камиони освен това се намират и инженерните ви войски: те поправят разрушени мостове или при нужда строят нови. В компетенцията им влиза дори поставянето на бодлива тел или противотанкови заграждения, които да забавят вражата сган.

В някои мисии ще можете да се възползвате и от услугите на въздушна поддръжка, която се явява в три вида: свежо подкрепление под формата на парашутисти; унищожителна въздушна атака, която е в състояние да изравни със земята цели градове, укрепени позиции, мостове и вражески конвои; разузнавателен самолет, който ще ви покаже за известно време противниковите позиции. Специално при въздушната атака трябва да имате предвид, че преди да нарочите целите си, е желателно да прочистите околността от FLAK-установки, иначе никога няма да можете да предадете експлозивните си поздрави.

ОТ АВТОРА



■ От една страна, multiplayer-ът на SS е пълно фиаско и дори не заслужава да му се отделя специално внимание, а от друга, това заглавие е напълно неподходящо за начинаещи стратези. Sudden Strike е преди всичко превъзходен single player продукт, който ще се хареса на почитателите на Commandos, Panzer General, Close Combat и въобще игрите, в които действието се развива по времето на Втората световна война.

Бомбардировките са толкова ефектни, че ме накараха да зацвиля

Такова нещо не се вижда всеки ден в компютърна игра.

Тъй като всяка мисия разполагате с ограничен брой войски, ще трябва да изстисквате максимума от всяка единица. Само с една наистина добре балансирана смесена армия имате шансове да се изправите срещу добре защитените вражески съоръжения. В Sudden Strike тактики като "ръш" са абсолютно безполезни и всеки, който опита да играе по този начин, ще изживее бързо личното си Ватерло.

Гениалността на Sudden Strike се крие в хилядите стратегически възможности, които предоставя на виртуалния военачалник. Можете да си изпробвате всевъзможни тактики, тъй като в играта винаги има много начини за действие. Примерно: защо пехотинците ви да не заложат мини на пътя, по който се очаква да дойдат вражеските танкове и да ви спестят хиляди трудности? Трябва ли да изпращате обикновени войници на почти сигурна смърт срещу артилерийски установки или ще използвате снайперисти? Възможно ли е да прикоткате врага с малка ударна група и после да атакувате в гръб танковете, чиито задници са силно уязвими? Това, разбира се, са само малки примери, тъй като възможностите, които имате, са прекалено много, за да бъдат описвани.

Sudden Strike има няколко досадни недостатъка като лош pathfinding, необходимостта често да натискате бутона за пауза, за да давате заповеди на гигантската си армия и завишеното ниво на трудност, но всичко това може да бъде простено на фона на бомбастичния, зрелищен спектакъл и множеството стратегически финеси, които ви предлага тази игра.


Неприятна изненада.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	8

Какво ли би станало, ако балансът между доброто и злото се наруши? Не ви ли се е искало поне веднъж в някой филм лошите да победят?

Metal G

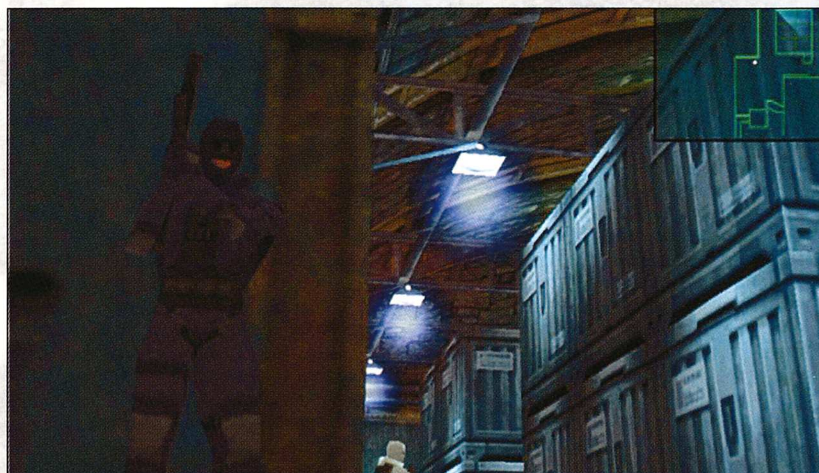
Рядко качествена транслация на конзолна игра за PC

Николай Ананиев

Винаги тайно съм се надявал, че това ще се случи рано или късно, заинтригуван от чистото любопитство какво би последвало, но уви, доброто обикновено излиза победител от двубоя въпреки несправедливите битки с противника. По този сценарий от дълго време се ръководят и компютърните игри, като се срещат някои изключения, но сега не става дума за нито едно от тях. Ще ви разкажа за лошите терористи и... добрия антитерорист Solid Snake, който громи цели армии с издръжливостта и уменията си, докато спасява света от сигурна гибел.

След дълги размисли дали играта си заслужава пускането преценихх, че най-накрая ще се наложи да поиграя колкото и немислимо да ми се струваше от гледна точка на удоволствието. Всичко започна, когато на монитора се появи логото на Konami. В мен се зародиха някакви стари приятни чувства и спомени за безгрижното детство, прекарано пред аркадните автомати. Заслепен от тях, бях готов да се обзаложа, че на екрана ще се появи надписът "Please insert coin", но всички странни усещания се изпариха със същата скорост, с която проникнаха в съзнанието ми. Интрото за съжаление не ми направи впечатление с нищо друго, освен че е на нивото и качеството за PlayStation. Различаваха се само подводница, водолаз и много вода, но от надписите в долната част на екрана в общи линии се подразбра каква е предисторията и настоящата мисия. Действието протича някъде през 21 век, когато членове на терористичната организация Fox-Hound пускат войски, сформирани от ново поколение бойци, да нападнат и превземат военна база на остров Shadow Moses в Аляска. Целта на терористите е складираното ядрено оръжие, чиято мощ безпрецедентно може и ще бъде използвана като средство за изнудване на правителството, от което се изисква в следващите 24 часа да свали всички обвинения срещу "The Big Boss". Ако исканията не бъдат изпълнени в уречения срок, изстрелването на ракети с ядрени бойни глави срещу всички по-големи градове е неизбежно. В създадената ситуация правителството има единединствен коз, за когото е дошло време да покаже способностите си. Solid Snake отново е повикан за свръхсекретна мисия, състояща се в елиминирането на най-опасните терористи, които светът някога е виждал.

Първата част от поредицата Metal Gear излиза в Япония през 1997 г. и предизвиква фурор заради невижданата дотогава графика, допълнена с оригинален сюжет и запленяващ геймплей. По-късно логичното продължение Metal Gear 2: Solid Snake се появява на пазара, но няма същия успех и поредицата замира за дълго време.


Изненадата е най-силното оръжие.

С началото на мисията неговата първа задача е да проникне във военната база като намери начин да остане незабелязан от пазачите или като ги елиминира и да си проправи път до двамата заложници - президента на ArmsTech, Kenneth Baker и шефа Donald Anderson. След спасяването на жертвите връщане назад няма, защото броячът неумолимо продължава да цъка, отчитайки времето до изстрелването и единствената надежда за спасение остава елиминирането на противника, но последното съобщение, получено по радиото от командването, е "Това е свръхсекретна мисия! Ако нещо се обърка, оставаш сам".

Общо взето историята на играта е заплетена около оръжие за масово унищожение, попаднало у хора с лоши намерения, които обаче имат злощастната съдба да срещнат герой, доказал се в предишни битки. Нещо ново? Този сюжет сме го виждали в десетки други игри под каква ли не перифразирана форма с претенции за невероятна оригиналност. Явно вече разбирате, че вниманието





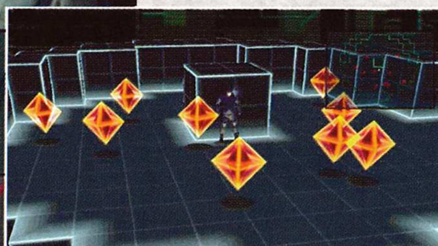
Срещат се и съблазнителни девойки.

ear Solid

■ Konami ■ Pentium II 266MHz, 32 MB RAM, 300 MB HDD ■ Action ■ http://www.metalgearsolid.com



Капаните са навсякъде.



Една от тренировъчните мисии.

ми беше привлечено от друго. Най-силната черта, отличаваща играта от конкуренцията, е геймплеят. В началото останах с впечатлението за доста трудно управление на персонажа, породено от гледната точка на камерата, но следващите пет минути промениха всичко. Играе се предимно с клавиатурата като сложността на основните движения е сведена до минимум и за сравнение с Final Fantasy копчетата се променят според вашето желание. Положението, откъдето се наблюдава действието, е оптимално за този вид игра и прави чест на авторите за прекрасно свършената работа по дизайна. В горния десен ъгъл е радарът, с чиято помощ узнавате местоположението на противника и накъде е насочен неговият поглед спрямо вас, но поредното хитро хрумване на програмистите е, че ако бъдете засечени от вражески войник или камера, радарът преустановява работата, като спира да работи за определено време, докато не се покриете далеч от погледите на лошите. Тук идва и най-прекрасният момент за всички фенове на Thief, решили да прекарат няколко седмици, отдавайки се изцяло на това заглавие.

Да си незабележим е най-важното

Идеята за въоръжаване до зъби и проникване през централната врата с рогата напред с неразбираеми за околните животински викове, като успоредно с това стреляте по всичко, което мърда, било то живо или неживо, ще доведе до пореден безуспешен опит да запазите мизерния си живот за повече от две минути. В отделни случаи бях направо удивен от високото ниво на изкуствения интелект - противникът съумява да ви намери освен по шума, издаван от ходенето и тропането, и по следите, които неволно оставяте в снега. За по-доброто наблюдение на района е включен 3D view, обаче при него оставате само с разглеждането, а когато се допрете до някоя стена или сандък, положението на камерата моментално се сменя и разкрива голяма площ от периметъра, която дава повече информация. Всичко, изредено дотук, би било безсмислено, ако ги нямаше и нужните оръжия. Арсеналът в играта е направо препълнен с най-различни пушкала като се започне с узита, снайпери, пластични експлозиви, пистолети, мини, гранати... и много други, с които трябва да внимавате, защото от играчка става плачка. Освен това, докато стреляте на воля, е наложително да търсите муниции по нивата, без които ставате жива мишена...

Основният елемент, без който игрите в днешно време не могат, но тук все пак липсва, е multiplayer-режимът. Програмистите явно не мислят това за голям пропуск, тъй като на PlayStation няма игра в мрежа, но празнината е запълнена с тренировъчните мисии, които са ужасно много на брой. Тяхното разнообразно естество ще ви задържи дълго пред компютъра, но ви ги препоръчвам само ако сте начинаещи в играта или търсите нещо ново и разпускащо за убиване на свободното време. Останалите похвати се научават бързо и лесно докато изпълнявате възложените ви задачи в single player-а.

Както знаете, играта е направена първо за PlayStation и след близо две години излезе за PC. Въпреки 3D-ускорението силно подчертаната конзолна графика няма големи шансове да се конкурира със сегашните заглавия, които ползват огромен набор от 3D-ефекти. От звука и аудио ефектите останах напълно доволен, но в сравнение с тези на Thief и Half-Life има какво още да се желае. Все пак добрите страни са много повече от лошите и си заслужава всеки лев, който ще дадете.

ОТ АВТОРА



■ Бях скептично настроен към това заглавие, защото никога не съм хранил надежди, че игрите, първоначално направени за PlayStation, могат да се наложат на PC-пазара. Явно грешката е моя - след няколкото часа избиване на терористи установих, че играта има всички шансове да се появи на първите места в класациите.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	7	7



Panzer General III Scorched Earth

На Източния фронт нищо ново

■ SSI ■ www.panzergeneral3.com ■ P2/233, 8MB 3D Video Card, 64 MB RAM ■ Походова стратегия

Очаквах с огромно нетърпение тази поредна серия от прочутата поредица Panzer General на компанията SSI. За съжаление съм донякъде разочарован – в нея няма АБСОЛЮТНО никакви новости в сравнение с предишната Panzer General 3D Assault.

Генко Велев

На практика тази уж нова игра е просто един "standalone" add-on – тя не може да се класира дори като expansion pack, тъй като действително в нея няма да намерите съвсем нищичко ново. Не само това – в предишния Panzer General разполагахте с цели осем кампании от различни фронтове на Втората световна война, сега кампаниите са вече само четири и то всички от Източния фронт – по две за всяка от страните. Разбира се, има нови войскови единици, но това се дължи на хронологията на кампаниите – всеизвестно е, че военната техника претърпява голям напредък и обновление за няколкото военни години.

ОТ АВТОРА



■ Главният недостатък на новата игра е липсата на каквито и да е новости. Четири кампании и по няколко сценария във всяка от тях - това спокойно можеше да бъде един mission pack към предишната Panzer General 3D Assault!

Производителите не са се постарали и поне малко да "облагородят" интерфейса си – което според мен е и главната причина за сравнително слабата популярност на предишната Panzer General 3D Assault. Това бе първата игра с реалистична 3D-графика, но изометричният изглед, от който наблюдавахте картата, съчетан с новия интерфейс, предизвикваше голямо объркване сред геймърите. Необходими бяха доста часове пред екрана, докато се придобие усещането за пълно разбиране и контрол върху ситуацията на бойното поле.

Няколко думи за тези, които сега за пръв път чуват за игрите от поредицата Panzer General – това са военни походови стратегии, в по-голямата си част на тема Втората световна война. Бойното поле е разделено на шестостени, а критерият за спечелване или загуба на един сценарий е превземането за определен брой ходове на няколко стратегически цели. Главното достойнство на игрите е в сполучливо намереното взаимодействие между различните типове войски – артилерията автоматично (без участие на играча) подкрепя нападнатата пехота, изтребителите защитават бомбардировачите, зенитната артилерия се стреми да предпази околните войски от бомбени удари. Освен това всеки тип войска се държи различно в зависимост от терена и цял куп други обстоятелства. Добавете и факта, че войските трупат experience points и имат лидери, които им придават допълнителни бонуси... Въобще това ще си остане игра, която има и ще продължава да има многобройни почитатели (и моя милост сред тях!)

В последните две игри освен истинска 3D-графика бяха въведени и няколко революционни новости – войсковите единици вече не се развиваха, но за сметка на това лидерите им получаваха "promotions", които се раздаваха между две битки точно като бойни медали. Бойна единица без лидер не можеше да съществува, но пък можехте да размествате по ваше усмотрение лидерите в началото на всеки сценарий. По-опитните лидери увеличаваха наличните equipment attributes – всъщност това е разстоянието, на което един unit може да се придвижи и колко пъти може да стреля за един и същи ход. Освен това опитните лидери дават възможност на командваните от тях войски да изпълняват и допълнителни действия (veteran orders) – например по-ефективни атаки или спешно окопаване.

Това е още едно задължителна заглавие за феновете на поредицата Panzer General, но едва ли тази уж нова игра ще успее да спечели много нови привърженици главно заради многото време, необходимо за придобиването на навици за ефикасното управление на войските.



В готовност за лятното контранастъпление.

Airline Tycoon: First Class

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	6	6

Капиталистически купон на летището

■ Spellbound ■ www.spellbound.de ■ P90, 16 RAM, 1 MB Video ■ manager

ОТ АВТОРА



■ Понякога външността лъже. Със своята шарена анимационна графика Airline Tycoon страшно прилича на детски комикс и изкушението направо да бъде пратена в рубриката "Junior" беше огромно. В действителност обаче става дума за доста сериозен икономически симулатор, който има какво да предложи както на начинаещите, така и на по-опитните геймъри.

Немска икономическа стратегия – това звучи кошмарно. За радост всяко правило си има изключения и Airline Tycoon е едно от тях.

Никола Дърпатов

Като чуя, че даден мениджър на каквото и да е е дело на немци ми се изправя косата. Спомените за безбройни кандидати за оценки далеч под критичния минимум навяват всеки редактор на геймърско списание по света на мрачни предчувствия, когато трябва да се занимае с поредната порция икономически стратегии "Made in Germany". Сред стотиците недоносчета, които всяка година се пръкват от клавиатурите на хилядите безименни програмисти из Германия, понякога обаче се появяват и единични проблясъци. Именно към тази малка категория спада и новата игра Airline Tycoon: First Class на фирмата Spellbound.

Както е видно от заглавието, целта на играта е да си изградите собствена авиокомпания, която да разкаже играта на конкурентите и по възможност да стане пълен монополист на пазара. При пускането на Airline Tycoon ви очаква изненада. На пръв поглед това, което се появява на екрана, прилича на всичко друго, но не и на стратегическа игра с икономически елементи. Дизайнерите от Spellbound са решили да направят цялата графика в анимационен стил. Зад шарената фасада със смешните лица на героите обаче си се крие чистокръвна икономическа стратегия.



Вашите бъдещи клиенти си мислят за какво ли не... само не и за вашите самолети.

Вие поемате ролята на шеф на

малка авиолиния, която разполага с 1-2 самолета,

скромен офис и много амбиции за успехи в бизнеса. Стартът на играта е на някое летище, където освен вас ще заварите още трима съперници, които в общи линии имат същите мерации. След като се запознаете с недружелюбния шеф на летището, ще можете да започнете и своя бизнес. В началото задачата е да осъществите някои и друг чартърен полет, за да вържете финансовия баланс и да не ви изритат от офиса за неплатени сметки. Като успеете да се позакрепите, можете да помислите и за разширение. На летището имате възможност да си пазарувате най-различни като цена и качества самолети, да наемате пилоти и стюардеси, а ако имате достатъчно средства, да си позволите и съветници, които ви облекчават при изпълнението на по-маловажните задачи. С разрастването на бизнеса естествено нарастват и проблемите. Пилотите стачкуват за по-високи заплати, самолетите се развалят, шефът на летището недоволства, че не му правите достатъчно оборот и т.н. След време пък можете да се впуснете и в странични дейности като спекулата с керосин или далавери в безмитния магазин примерно. Ако ви трябват

жълти стотинки за най-различни делови авантюри

имате възможност да посетите местната банка, която срещу умопомрачителна лихва е готова да финансира всякакви бизнесексперименти. Въобще разнообразие има колкото искате, а и графиката и звукът са на ниво, така че Airline Tycoon: First Class няма да ви доскучае за 2-3 дни.

Честно казано, още не ми се вярва, че тази игра е немска. Лошата традиция да омаскаряват всички икономически стратегии, до които се докоснат, слава Богу не се отнася до Airline Tycoon. В играта на Spellbound има много приятни моменти и въпреки че едва ли може да се конкурира с Rollercoaster Tycoon, ще завладее сърцата на феновете на жанра.



На оперативка при шефа на летището. Кошмар!


Тук вече загазих, буквално и в преносен смисъл!


Ура-а-а-а! Улучих!

Soldier

Кърт Ръсел да си беше седял на големия екран

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	3	6

■ Sinister Games / SouthPeak ■ www.southpeak.com ■ P2 300 Mhz, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video, DirectX 7 ■ 3rd person action

Тъкмо някое заглавие опровергае това, че "от хитови филми хитови игри не се правят" и вземе, че се пръкне някой "шедьовър", който заличава добрите постижения и стремглаво се устремява към рубриката Recycle Bin.

Иван Георгиев

На крачка бях да издействам едно представяне на Soldier в страницата за боклучави продукти, но след поредното поглеждане на картинките за тази статия си промених мнението. Играта има своите достойнства – графиката в по-голямата си част е заслепително красива, атмосферата внушава на геймъра нужното мрачно усещане, движенията на персонажите са реалистични, но има нещо, което ме кара да мразя тази игра, да я ненавиждам така неистово, че чак страх ме хваща, а това "нещо" е фактът, че новият продукт на SouthPeak Interactive не може да се играе с удоволствие, а също така липсва основната съставка в менюто – увлекателна история.

Целият сюжет е взет от филма на Пол Андерсън, Soldier, където се разказваше за перфектни войници, станали ненужни след създаването на по-усъвършенствани бойци. Старите кучета са зарязани на планета-бунище, от която те всячески се опитват да избягат. На мен поне тази история ми се струва абсолютно безинтересна и по никакъв начин не ме увлече, карайки ме да геймя упорито, за да видя какво ще стане по-нататък. Главен герой е Todd, който в играта е озвучен от Кърт Ръсел, но с това свършват всички прилики между филмовия и компютърния персонаж, защото виртуалният вариант е едър, както се очаква да бъде, и няма почти нищо общо като фигура със ситния холивудски актьор.


Не стига, че мерникът ми играе, ами и две слънца ми светят в очите.

Това, което дели посредствените от хитовите игри, са допълнителните усилия по изпипване на геймплея.

За разнообразие е включена Sandra – женски вариант на терминатор, може би за да плакне очите на играчите, които обичат да гледат подскачащи форми на монитора. Точно те определено ще бъдат разочаровани, защото Todd и Sandra, за разлика от изпипаните до най-малък детайл нива, са ощетени от страна на полигоните и някак си изглеждат незавършени и не особено... обемисти.

Всичко, описано досега, щеше да бъде лесно преглътнато, ако прицелването в атакуващите ви на пълчища противници беше на равнище. За съжаление системните изисквания са неоправдано високи и дори на добри системи се получава насичане, което най-силно се отразява на мижавия курсор на мишката, а точно с него става движението на мерника. Сещате се какво значи това – десетки врагове ви стрелят, а вие не можете да отреагирате, тъй като курсорът играе от единия край на екрана до другия. Следва няколкоминутно презареждане на нивото...

Звуците са добри, музиката е на CD-audio, може би неподходящо бавна, но приятна и поносима.

Като се сетя за немалкото добри страни на Soldier, ме хваща яд, че създателите не са оптимизирали енджина на играта и не са направили подобрения по геймплея. По всяка вероятност за PC е пусната версия-недоносче, а нормалният продукт ще се появи, както беше обявено по-рано, догодина за новата конзола X-Box.

Heroes Of Might And Magic: Heroes Chronicles

Нови кампании за феновете на HMM III

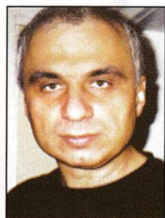
Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	9	9

■ New World Computing ■ www.3DO.com ■ P 133, 32 MB RAM ■ Походова стратегия



Добре направени филмчета ни въвеждат в епизодите.

ОТ АВТОРА



■ Като няма риба и цацата е риба! Това важи с пълна сила за новите компании за HMM III. Едва ли някой сериозен фен ще се откаже да ги играе само защото няма да намери нищо ново в тях.

Когато човек говори или пише за такава култова игра като Heroes of Might and Magic, има само две възможности – или да пише само хубави неща, или нищо. В противен случай рискува да не може да си покаже носа на улицата заради разгневените фенове. Ето защо аз почвам с хубавото :-)

Генко Велев

Няма да се занимавам с повтаряне на това, което е писано вече хиляда пъти – за какво става въпрос в тази отдавна станала класическа походова стратегия. Няма да споменавам и брилянтната графика, както и страхотния gameplay... Ако все пак има някой, който за пръв път чува за тази поредица, то нека се огледа около себе си и разпита приятелите си или да отскочи до най-близкия клуб – ще получи много повече информация, отколкото може да се побере в която и да е рецензия.

Това, което на практика има значение сега, е, какво получаваме ние, геймърите, с тази нова поредица. Защото това е цяла поредица от цели четири диска! Всеки диск съдържа само по една-единствена кампания, но във всяка от тях има по осем сценария. Компанията 3DO – разпространител на играта, продава всеки диск поотделно. До момента на написването на тази статия на пазара бяха пуснати първите две части, а следващите две ще излязат до края на годината. Производителите са се опитали да обединят и четирите части с някакъв общ сюжет, който обаче остава само на думи. На практика можете да започнете от която и да е кампания и да карате в какъвто ред предпочитате. За да придобиете представа какво има или какво ще има в останалите части, към всеки диск има и preview – по първата кампания от останалите три части... само дето спецовете по играта успяха да забележат, че има някои разлики между действителните първи сценарии и това, което е поставено в preview-то :-)

Сюжетът на новата поредица е свързан с Tarnum – могъщ крал на Варварите (или както ги нарича един мой познат – "берберите"), който след десетилетия на битки и завоевания е победен в единоборство от Rion Griphonheart (вече им загубих сметката кой какво точно беше, но поне е сигурно, че е от кралската династия на Erathia). След смъртта си Тарнум обаче се оказва в доста неприятно положение – многобройните му злодеяния са му навлекли гнева на боговете (точното им наименование в играта е The Ancestors) и единственият начин да си възвърне благоразположението им е да приеме да бъде върнат обратно в света на живите, където да изпълни няколко последователни куеста, с които да компенсира сторените злини (това за съживяването не ми изглежда никак лошо като наказание :-)). Така във всяка кампания Tarnum се връща в различен облик и това е оправдание да започне кампанията, отначало – т.е. да изгуби придобитите нива и умения. В първата част – Warlords of the Wasteland, той трябва да възстанови някога могъщото кралство на варварите и естествено се явява като герой – варварин. Във втората част – Conquest of the Underworld, е рицар и трябва да помогне на Queen Allison – дъщеря на смъртния му враг Rion Griphonheart да спаси душата на баща си от Подземния Свят. Тези негови Предци – Богове явно имат някакво странно чувство за хумор. Третата част ще се нарича Masters of The Elements, сюжетът ѝ донякъде наподобява RPG-то Might and Magic VIII, а последната е Clash of The Dragons, където Tarnum се превъплъщава в Рейнджър.

Самите кампании – поне двете излезли досега, ми изглеждат доста полесни от предишния expansion pack Shadow of Death, но въпреки това с многобройните си разнообразни сценарии и обрати в сюжета са интересни за всички фенове на поредицата.

Сега идва ред и на единствения недостатък. Производителят New World Computing изобщо не се е постарал да вкара и най-малките новости в играта. Абсолютно всичко, което ще намерите поне в излезлите досега две части, се е появявало вече в една или друга част на Heroes of Might and Magic. Дори Tarnum е нов герой само по име, а на практика е някой от старите герои със сменена физиономия. В първата част той всъщност е варваринът Crag Hack, в третата е wizard Dracon, в четвъртата – рейнджърът Gelu. Единствено във втората част в ролята си на рицар се различава съвсем минимално от "стандартния" рицар Christian в едно от вторичните си умения и при това трябва да сте много навътре в играта, за да забележите такава дребна разлика. Разбира се, тази липса на новости не може да се нарече истински недостатък и едва ли ще спре маниаците от превъртането на кампаниите, но съм сигурен, че всеки щеше да се зарадва на два-три нови units и на някой и друг нов и красиво изглеждащ артефакт!



Home, Sweet Home.

Crimson

Strike Commander трева да пасе

■ Microsoft / Zipper Interactive ■ www.microsoft.com/games/crimsonskies/ ■ Pentium 266, 32 MB RAM, 680 MB HDD ■ Action

В последно време игрите с наистина оригинални хрумвания изчезнаха. Преди време на един сайт видях запитване до посетителите какво мислят за 3D-графиката и мнозинството бе отговорило, че красивата графика не е гаранция за успеха на дадена игра. Но производителите явно не мислят така, защото продължават упорито да задръстват пазара с продукти, от които можете единствено да си понижите коефициента на интелигентност.

Николай Ананиев

ОТ АВТОРА



■ От доста време чаках появяването на Crimson Skies с надеждата, че това заглавие ще отнеме много от безценното ми време, ще ме накара да подскачам от радост или да се скрия в някой тъмен ъгъл, за да прекарам няколко дни на хляб и сол докато манията премине. Е, до такива крайности не се стигна, но играта за моя радост оправда всичките ми очаквания. Въпреки това няколкото major bugs не ми позволиха да й дам отлични оценки.

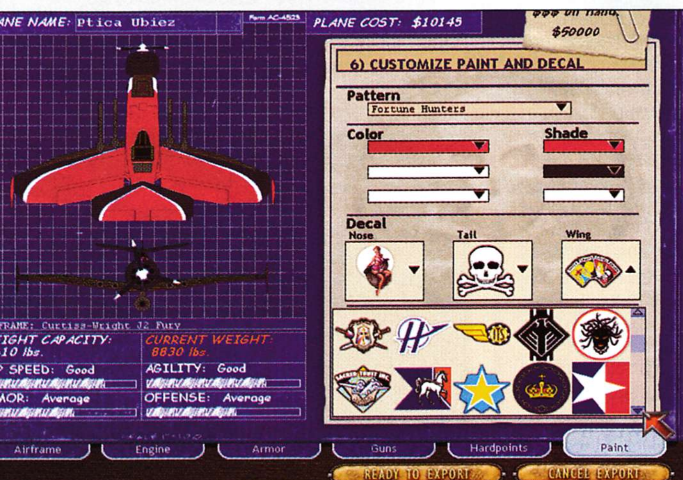
За радост има и изключения. А най-хубавото е, че едно от тях е именно дългоочакваният Crimson Skies. Някои от вас могат да си помислят, че това е поредният безсмислен симулатор на Microsoft и биха направили голяма грешка с такива прибързани оценки. Играта е 100% екшън-приключение със сюжетна линия и отличаващи се герои. Действието се развива в алтернативна вселена, където по време на Голямата депресия през 1937 година САЩ се разделя на няколко части. Това довежда до прекъсване на всякакъв наземен транспорт между разделените територии и принуждава хората да пренасят товарите си по въздух. Всичко се развива добре, докато на хоризонта не се появяват няколко пиратски групировки, запленени от мисълта за бързо и лесно забогатяване. Именно тук се появявате и вие в ролята на ръководител на една от тези групи. Вашата виртуална самоличност в алтернативния свят на Crimson Skies се нарича Nathan Zachary. Той едва ли би могъл да претендира за титлата "Кръвожаден пират" защото му липсват дървеният крак, куката вместо ръка и не премахва всеки нещастник, дръзнал да му противоречи. За сметка на това той е интелигентен млад джентълмен, заобиколен от тайнствени и красиви дами, които придават интересен еротичен привкус на играта.



Боят не върви на добре.

Развитието на кампанията е нелинейно

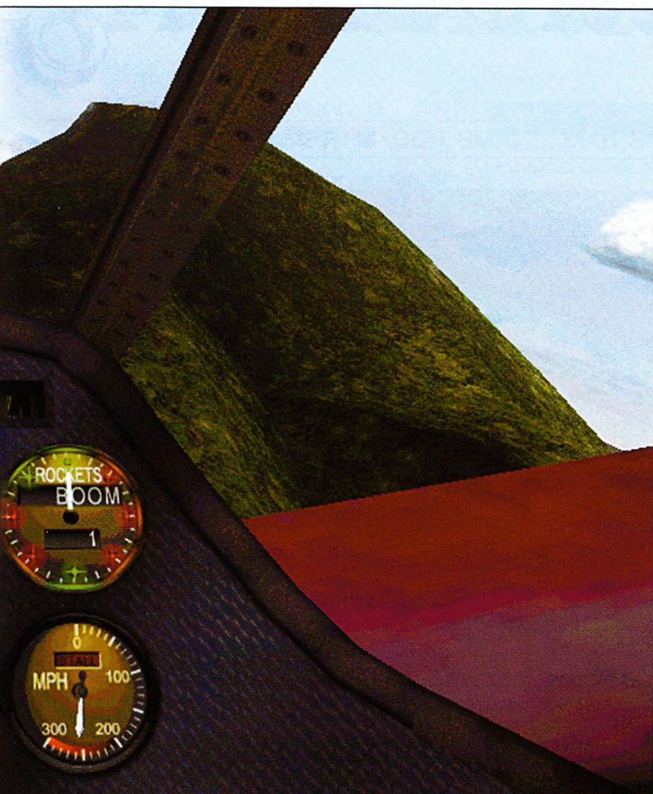
Историята поема непредвидими обрати в зависимост от действията при изиграните мисии. Целите са най-разнообразни – защитаване на въздушната ви крепост – Pandora, спасяване на красива жена учен и отвличане на експериментален самолет чрез обезвреждане на екипажа му. Преди обаче да се впуснете в поредното приключение има детайли, на които трябва да обърнете сериозно внимание, ако искате да завършите мисията си успешно. В началото на всеки полет ще избирате с какво оборудване ще тръгнете на бой, но ако прекалите примерно с теглото, самолетът става много бавен и съответно е лесна плячка за противниците. Ако в даден момент се окажете на мушката на безмилостен пират, не се притеснявайте за маневрите, които правите – всякакви физични закони са пренебрегнати с цел опростяване на играта. Това означава, че екранът няма да ви причернява пред погледа и всякакви притеснения за налягането на маслото, посоката и скоростта на вятъра и т. н. ще изчезнат. Точно това бяха нещата, които преди няколко години превърнаха легендарния Strike Commander в един от най-хитовите екшън-симулатори на всички времена. Сред добрите хрумвания в Crimson Skies е така нареченият spyglass. Това е малък прозорец в центъра на екрана, който ви позволява да проследявате набелязаната жертва и следователно да получавате информация за посоката и състоянието й. Не са пропуснати и опциите за повишаване и понижаване на скоростта и те имат огромна роля по време на игра, защото едва



- Я, какво красиво самолетче си направих.

Skies

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	8	8



Една от причините за многото бъгове е проваленият от лошата организация бета-тест, провеждан от Microsoft. Хората на Били Гейтс така и не успяха да разпратят дисковете с бета-версията навреме до техните получатели и играта пристигна един ден преди изпращането на златния диск към фабриките за размножаване.

ли ще можете да преминавате покрай каньони и сгради в преследване на противника с 400 мили в час. Освен това има няколко възможности за изглед на самолета, но при вътрешната перспектива се забелязва прекрасното графично оформление на приборите.

Ако в последствие всички мисии ви омръзнат и ви доскучае поредният briefing, е предоставена опцията Instant action, където ще пуцате на воля по вражеските самолети. Друго интересно нещо е редакторът за самолети. Тук са предоставени 11 основни конструкции, които се различават по теглото, което могат да носят. Когато се спрете на дадена конструкция, идва моментът за избор на двигатели, броня, калибър на мунициите, големина на ракетите и т. н., след което със създадения самолет можете да играете в мрежа. Поредната силна черта на играта е мултиплейърът, който поддържа до 8 играчи. При него има три различни варианта на игра. Първият е Capture the flag – както в 3D-екшъните целта е да вземете вражеския флаг и да получите точки при успешното му връщане в базата. Вторият вариант се казва Zeppelin vs Zeppelin и мисията ви се състои в унищожаването на противниковия Zeppelin, като успоредно с това се опитвате да защитавате вашия. Третият начин на игра е стандартният Death match. Освен предоставените възможности за игра по LAN, TCP/IP и modem можете да премерите сили на сървърите на Microsoft, но за момента ще ви възпрепятстват два проблема. Първият и доста често срещан е лошата връзка, а другият е все още нестабилната игра в multiplayer режим, но това ще се оправи скоро с първия patch.

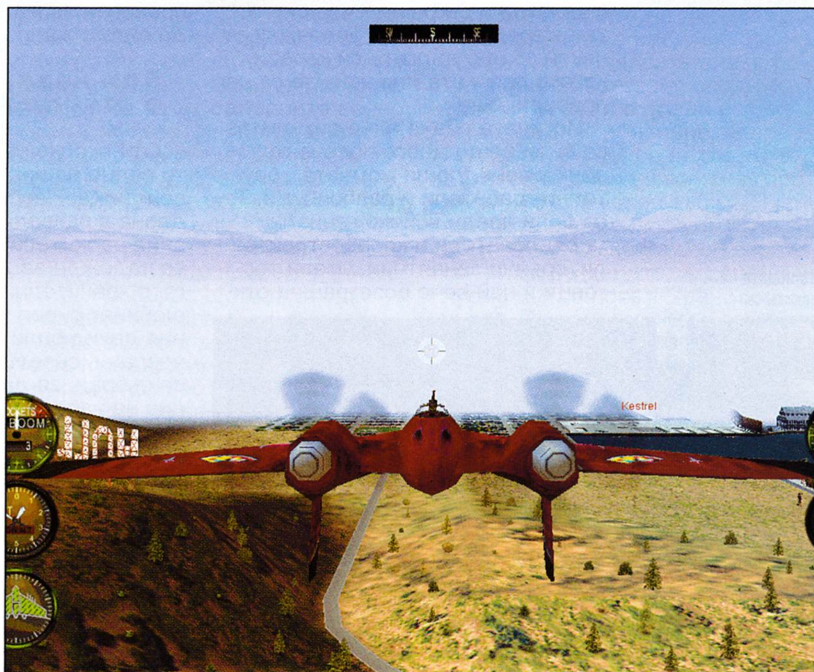
От гледна точка на графиката програмистите са си свършили работата както трябва и всичко е изпипано до най-малките детайли без излишно претрупване. Прекалено многото светлинни ефекти биха отвлекли вниманието и биха увеличили сериозно системните изисквания на играта. Някои от вас могат да имат проблеми с чиповете на 3DFX, изразяващи се в безпричинно забавяне в менютата и едитора, а в по-лоши случаи играта изобщо няма да се стартира, така че ни остават единствено надеждите за по-скорошни действия от страна на Zipper.

Геймплеят, дизайнът на самолетите и нивата са отлични, но не предлагат невиждани до момента неща. Това, което ме сграбчи със страшна сила, бе звукът. Диалозите по радиото между героите, както и озвучаването на отделните персонажи, е съвкупност от перфектен английски и страхотно качество, което не бях срещал скоро в новоизлезлите заглавия.

Изобщо не бих се учудил, ако Crimson Skies бъде избрана за игра на годината заради всичките си хитро вплетени в сюжета оригинални хрумвания и атмосферата, в която е поставен играчът. Това е най-добре замислената и осъществена идея на Microsoft от дълго време насам.

ОТ НИКОЛА ДЪРПАТОВ:

■ **Crimson Skies е просто гениална игра. От времената на Strike Commander не ми беше попадал самолетен симулатор, който да не изисква прочитането на 20 тома упътвания. Идеята с ъпгрейда на самолета, който се плаща от припечелените с пиратство пари също допринася за уникалната атмосфера.**



Къде са лошите?



CULTURES Die Entdeckung

Астерикс и викингите

■ Funatics Development ■ www.cultures.de ■ PII 266 MHz, 64 MB RAM, 170 MB HDD, ■ RTS

ОТ АВТОРА



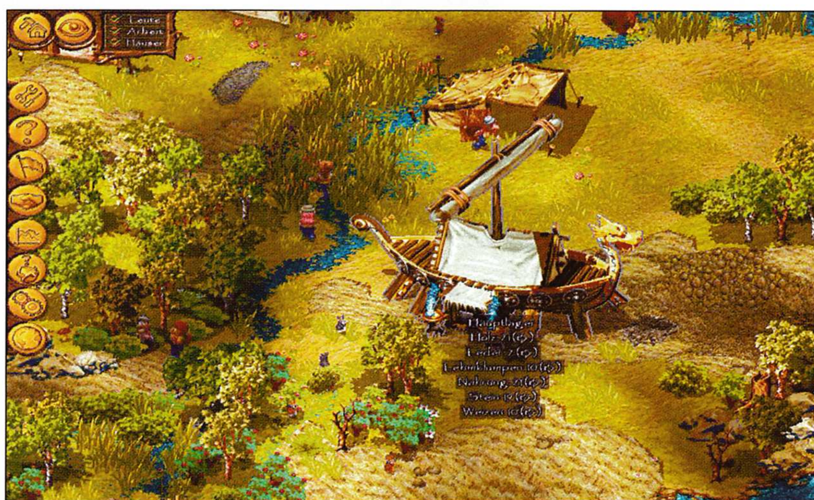
■ Макар че сравняването на Cultures със Settlers изглежда е неизбежно, в играта на Funatics има достатъчно свежи идеи като например специализацията при професиите и индивидуалните характеристики на всеки викинг, които да й отредят достойно място в пантеона на икономическите стратегии. Сред недостатъците се набиват на очи еднообразните мисии, които най-често изискват от вас да натрупате дадено количество ресурси или да достигнете определено ниво на популация, както и бавното темпо на игра.

"Предпази ни от гнева на северните мъже, о, Господарю!" (Богослужебна молитва от 8-9 век след Христа)

Никола Икономов

Викинги. Само при споменаването им преди около хиляда години средновековните европейци са изтръпвали от ужас. Тогава малките дечица са ги плашили не с торбалан, а с жестоките и кръвожадни мъже, които идвали от севера. Днес свирепите мореплаватели са се превърнали в нещо като медийни герои. Едва ли има друг народ от човешката история, който да се радва на тяхната популярност. Удивително е как в масовото съзнание на съвременния човечец се е запечатала една обща, събирателна картина за викингите: приседнали около накладен огън дългокоси и брадати варвари, държащи в ръце исполински брадви. Наливащи се непрестанно с алкохол и ръфащи мазни кълки, те от време на време оплячкосват някой град с дългите си кораби, когато пиячката или жените са на привършване.

Истината обаче е, че викингите са били нещо много повече от обикновени "лоши момчета", брутални грабители и разбойници. Те са били преди всичко гениални мореплаватели и корабостроители, сръчни занаятчии, умели търговци и най-вече безстрашни откриватели.



В началото ще разчитате на резервите от кораба си.

Точно такива смели пътешественици, макар по принуда, са и викингите в нашата история. Нека се пренесем за малко в Гренландия и да видим защо…

Кой каза, че Колумб е открил Америка

От няколко седмици над малкото селце на викингите вали проливен дъжд. Неспирният порой отдавна е развалил доброто настроение на жителите и е ограбил всяка надежда за добра реколта. Когато хранителните запаси и вълшебният сироп за гърло на местния друид били почти напълно изчерпани, съветът на старейшините се събрал, за да търси разрешение на наболелия проблем. Точно преди всички да се изпокарат жестоко и да се впуснат в задължителния побой с развалена риба, небето се разтворило като цвете, облаците се разкъсали и слънцето засияло с необичайна прелест. В следващия момент обаче пред ужасените погледи на викингите, то полетяло стремително към земята, оставяйки след себе си огнена диря. Прорязвайки хоризонта, светещата сфера се разбила над повърхността като се разделила на няколко части. Наивните викинги били твърдо убедени, че падналият метеорит е знак от боговете им. Фрагментите на "изгубеното слънце" трябвало да бъдат намерени, събрани и върнати в селото (вероятно, за да бъдат слепени с тиксо и сложени на небето, бел. авт.).

Речено-сторено. Прочутите кораби с драконови глави на носа били напълнени с провизии и скоро викингите се отправили на опасно пътешествие в търсене на "слънчевите камъни". След няколко седмици плаване те достигнали бреговете на Северна Америка. Новооткритата земя била кръстена Винландия – Страната на виното, вероятно след подобаваща за случая почерпка.

Наистина, Винландия е същинско райско кътче, неопорочено от цивилизацията. Когато я видите за пръв път, се чувствате като Колумб, коленичил пред бреговете на Сан Салвадор. Неповторима зеленина, кротко полюшващи се от вятъра дървета и храсти, пъстроцветни пеперуди, прелитащи над тучни ливади, богати рибни пасажи и всевъзможен дивеч – зайци, мечки и бизони. Или както каза Брус Уилис в една от сериите на "Съдружници по неволя":

Селището на ескимосите.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	5	8	8

Vinlands



Къде ли се губи Индиана Джоунс?

"Мечките мечат, а пчеличките пчелят"

Рядко в компютърна игра човек може да се наслади на толкова невероятно детайлен, красив и раздвижен свят. В него всичко шава, мърда, движи се, диша, живее. Когато се нарадвате на тази прелест, ще трябва да се заемете с основната си задача: намирането на "слънчевите камъни", които, изглежда, са попаднали в ръцете на индианците и маите. Не се надявайте обаче, че викингите ви просто ще се нахвърлят с диви крясъци върху коренните жители на Америка, ще подкастрят перата, които се мъдрят на червенокожите им глави и ще си вземат камъните. В тази стратегия трябва да изграждате, а не да унищожавате. Търговията с другите народи е сред основните ви приоритети, а до насилие се стига изключително рядко. Не бива да се учудвате, ако Cultures в някои аспекти ви напомня на хитовата поредица Settlers. В крайна сметка тевтонците от Funatics са работили няколко години в Blue Byte и са участвали в създаването на Settlers 2. Целта ви, както в много други игри от този тип, е да изградите работеща инфраструктура, използвайки ограничени, разпръснати из картата ресурси. Ще трябва да се преборите с 13 мисии, някои от които ще ви отведат в Гренландия, родината на нашите викинги, където ще търгувате с местните ескимоси. След откриването на Америка постепенно ще се придвижвате все повече и повече към вътрешността на континента, където освен войнствените маи, ви очакват и последните "слънчеви камъни".

В началото на всяко ниво ще разполагате само с няколко работници, както и с шепа възпроизводително настроени викингски мадами. Вместо да представят викингите като свирепи бойци, авторите на Cultures са заложили на симпатична и миловидна графика, както за виртуалните човечета, така и за целия заобикалящ ги свят. Сякаш съзнателно дебилчетата, с които играете, са нарисувани така, че приличат на героите от Астерикс: същите мустакати физиономии с вързани на плитки червени и руси коси или бради, същите малки шлемчета с рогца на главите. След няколко часа игра съвсем ще забравите, че управлявате шайка нордически мореплаватели, а не симпатичните гали от комиксите на Удерзо и Госини. Само ако из картата се намираше по някой и друг менхир или заблуден римски войник, илюзията щеше да е пълна. Но нека се върнем към очакващите вашите заповеди викинги, които току-що са слезли от кораба си. Ще трябва да накарате малките безделници да се пораздвижат и да построят някоя и друга къщурка, а също така ловджийска колиба и ферма. Още тук ще забележите нещо изключително досадно и дразнещо: вместо да скокнат и да се заемат бързо с възложената задача като усърдни пчелички, хората ви се влачат баааавно и муууудно, сякаш имат на разположение цялото време на този свят

+ Плюсове
- + сладурска графика като в анимационно филмче
- + превъзходен интерфейс
- + разделение на полове

- Минуси
- - еднообразни мисии
- - не можете да играете с другите народи
- - досадна музика

Първият голям проблем, с който трябва да се заемете, е да осигурите постоянен приток на храна за новото поселение. Наистина, в началото можете да изхраните всички със запасите от кораба, събраните плодове, а също така с лов и риболов, но скоро ще трябва да построите мелница и пекарна, за да запълните вечно празните търбуси на поданиците си. Интерфейсът на Cultures е изключително удобен и слава Богу, доста по-лесен за разгадаване от нордическите руни. Вместо да се борите с характерните за този тип игри стотици непрегледни менюта, тук бързо ще можете да зададете на хората си какво да правят, както и да се ориентирате за нуждите им. Като споменах "нужди": абсолютно всеки ваш викинг има не само собствено име, външен вид и гласче, но също така собствена индивидуалност, проблеми и кахъри, свои мечти. Отмина времето на анонимните бачкатори, които безропотно изпълняват задълженията си. По подобие на RPG-тата в процеса на игра хората ви трупат точки опит, които можете да разпределяте между четири характеристики като например сила и издръжливост. Освен това, ако някой от вашите поданици е работил достатъчно дълго в дадена професия, той получава майсторска степен, което му позволява да изучава нови занаяти. Така например майстор-фермер може по желание да стане мелничар, а впоследствие и пивовар. Простият хамалин пък може да се издигне професионално до търговец. Когато някой от подчинените ви е изучил дадена професия и е стигнал до майсторската степен, той може да предаде занаята си в училището, за да могат да се възползват от него и сънародниците му.

В началната фаза на развитие, подобно на "Sims", ще трябва да се грижите за всеки викинг поотделно, да се стремите да задоволявате неговите духовни и сексуални щения. Та как очаквате например Свен да си върши съвестно задълженията, при положение че клетият е принуден да гледа как приятелят му Ралф всяка вечер се прибира у дома си, а жена му го очаква и му е сготвила вкусна вечеря. Та Свен дори няма покрив над главата си, а самотното му ежедневие, лишено от женска топлота и тропот на детски крачета направо го влудява. Тук на сцената се появявате вие, в ролята на божествения сводник. НЕЙНАТА роля е преди всичко "старомодна" и "непривлекателна": докато ТОЙ се бъхти на полето, сече дърва и гони из гората мечоци с клечка за зъби, ТЯ готви, шета в семейното огнище, мечтае за нов кристален сервиз и се грижи за децата. А деца неминуемо ще се появят, рано или късно. Дори ще можете сами да определяте от какъв пол да е бъдещото отроче. Само внимавайте с "производството" на бебчета – ако населението ви нарасне прекалено много и няма с какво да го изхраните, малките виртуални викинги ще умрат в страшни мъки от анорексия, макар да не са фотомодели.

Докато се занимавате с такива дреболии като нуждите на поданиците ви, строителство, търговия и дори понякога – война, няма дори да усетите как сте изгубили няколко седмици от младостта си с тази изключително забавна стратегия.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	10	9

Пълната противоположност на Diablo при ролевите игри

■ BioWare ■ www.interplay.com ■ Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98, 750 MB of Hard Drive Space ■ RPG

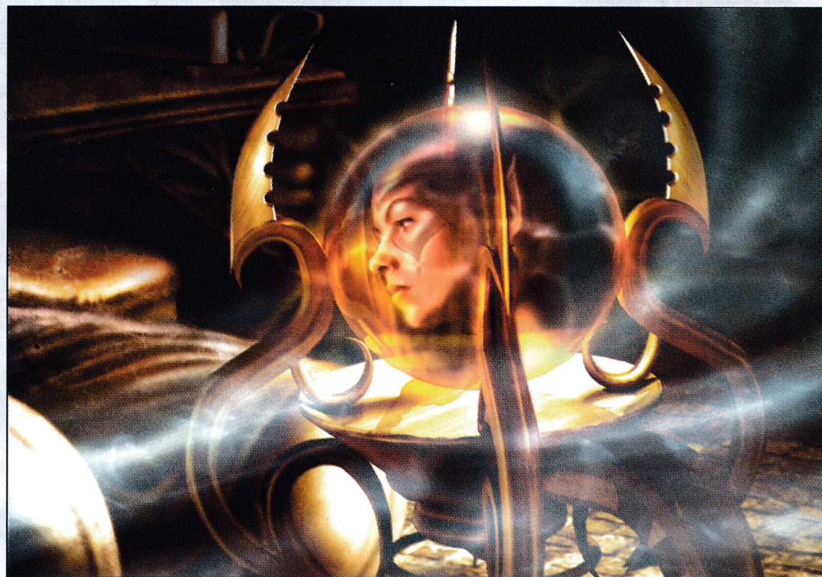
Терминът "RPG" вече практически не означава нищо конкретно и трябва да се използва много предпазливо. Но ако възприемем класическото му значение на комплексна, трудна, дълга игра с красива история, стотици загадки и безброй алтернативи за решаването им, то Baldur's Gate II безспорно е "най-ролевата ролева игра", която се е появявала.

Боян Спасов

ОТ АВТОРА



■ За да преборите Baldur's Gate II, ви трябва много свободно време, търпение, постоянство, както и ясно изразен интерес към сериозните ролеви игри. Иначе - няма никакъв смисъл да се захващате. Но ако разполагате с всички тези качества, скоро ще се убедите, че BG2 не е просто поредната ролева игра, тя е шедьовър.



Първата серия на Baldur's Gate бе събитие - твърде малко игри са успели да оставят толкова дълбока диря след себе си. Революционна графика, прекрасен геймплей, невиждани дотогава дизайнерски решения и... обем от пет CD-та, който се оказа основната причина тази игра да не достигне до повечето българи. Но преди да навляза в детайли около сюжета на BG2 и новите възможности в нея, нека припомня накратко историята на първата част. През епохата, известна като the Time of Troubles, божествата воювали в света на смъртните. Един такъв бог, бог на разрухата и кръвопролитията, успял да предскаже собственото си поражение и за да се обезсмърти, оставил частица от себе си в множество човешки деца. Едно от тези деца бе нашият герой - сирак, отраснал в книжовническата цитадела Кендълкийп. Злодеят в тази игра - Сервок, се оказа друг потомък на древното божество. В епичната финална битка героят го сразил и провалил плановете му за обожествяване. Но черната кръв на древното божество все още тече във вашите вени...

В първата серия разкрихте загадките на миналото си, във втората трябва да овладеете своето бъдеще.

Приключението започва в зловещ зандан, където някакъв побъркан маг си прави садистични експерименти с вас и вашите приятели. Лекотата, с която той е пленил опитната ви група, говори за завидно могъщество. Но когато подземният му затвор е атакуван от неизвестен враг, вниманието му се отклонява от вас и приятелката ви Имоен успява да ви освободи. Ветераните от първата игра си спомнят за нейните таланти на крадец, но сигурно ще се изненадат, когато научат, че междувременно тя се е обучила и като доста добра магьосница. Съвсем наблизо са килиите на още двама стари приятели - полуелфката Джахейра и ексцентричния добряк Минск (придружаван естествено от своя най-добър приятел - хамстера Бу). С други думи - още в началото имате възможността да започнете играта с група от четирима много силни герои, тъй като началното ниво на опитност съвпада с тавана (experience cap) от предишната серия.



Няколко разновидности страховити големи.

Новостите в BG2 се появяват още преди да сте се захванали със самата игра - при генерирането на героя ви. Имате възможността да го пренесете от предишната серия, но естествено трябва да пазите съответния character file. Имайте предвид, че в този процес ще загубите целия си инвентар, макар и с перспективата по-късно евентуално да откриете част от него. Ако решите да си създадете чисто нов герой, ще бъдете приятно изненадани от новите възможности. Има една нова раса - полу-орките, от които стават най-силните бойци. За старите класове (професии) на героите са добавени модификации (kits), които практически представляват чисто нови професии (преди тази екстра я имаше само при магьосниците). Например модификациите за клас "Крадец" са Убиец, Ловец на глави и Авантюрист, като всеки от тях има своите предимства и недостатъци. Разбира се, можете да започнете и с класически Крадец, такъв, какъвто го познаваме от BG1.

Към всичко това са прибавени

три нови класа - Монах, Варварин и Чародей

Монахът е специалист по бойните



изкуства без оръжия или броня. Зашеметяващите удари и способността му да отклонява стрели с ръцете си са само два от многото му таланти. Варваринът е по-бърз от обикновен Боец, защитен е от backstab-атаки и може да ползва умението Berserk. Недостатъци - не може да ползва най-тежките брони и да се специализира до максималните степени, достъпни на Бойците. Чародеят (Sorcerer) знае по-малко магии от Маг на неговото ниво, но може да ги използва по-често и няма нужда да се подготвя предварително. С тези три нови класа и модификациите на старите общата бройка професии става 40 - наистина респектиращо число, което не е достигано в никоя друга игра. При това тук не броим комбинираните и двойните класове.

Това разнообразие е характерно за цялата игра, тъй като Baldur's Gate определено дава "повече" почти във всяко едно отношение, в сравнение със своите предшественици. Повече и по-силни магии, наймогъщите оръжия, повече и по-страховити противници, повече загадки и куестове, по-уплетена и многопластова история. Е, нека бъдем честни - по-малко възможни NPC-спътници, отколкото в първата част, тъй като цифрата сега е "само" 16. За сметка на това те проявяват такава персоналност и индивидуалност, че дори наемниците от Jagged Alliance могат само да им завиждат. За всекиго са програмирани петкратно повече фрази и реакции за различните ситуации, в сравнение BG1. По своя воля започват разговор с вас или с друг от спътниците, намесват се в чужд разговор, влюбват се, изразяват своето мнение за вашите действия... Дори могат да се сбият един с друг при по-сериозна кавга. Всеки NPC герой притежава и собствен AI-script, който определя поведението му в битка и може да бъде модифициран по ваше желание. Освен това всеки има свой собствен мироглед, врагове и цели, които се преплитат с вашата одисея, след като веднъж ги приемете в групата. Сред новите ви приятели има дори такива забележителни екземпляри като гномът-изобретател Ян Янсен, който използва своите умения, за да ви снабдява с всевъзможни джаджи, и Бардът-блейд Хеърдалийс, който не принадлежи към нито една от достъпните раси, а е тийфлинг - човек с демонска кръв във вените. Остава си тъжният факт, че максималният размер на групата ви е шестима и просто не е възможно да задържите всичките спътници, колкото и да са ви симпатични или пък полезни със своите таланти.

Друго забележително

Пълен отговор на този въпрос просто не може да бъде даден, не и на страниците на списание. Човек трябва да е играл тази игра, за да разбере за какво всъщност става дума. Мен лично много ме впечатли възможността със заклинание да призовете свой помощник - familiar, с когото можете да си говорите, да разчитате на него в битка и дори да му възлагате разни дребни задачки - например джебчийство. Тази възможност е достъпна само за Маговете, като видът на помощника се определя от техния alignment. За добрите герои се появяват миниатюрни дракончета, за неутралните - заек или вещерска котка, за злите - демончета... Ако пък сте Рейнджър, можете да си завъдите животно-компаньон (но хамстерът вече е запазена марка ;-). И преди Бойците да са се почувствали пренебрегнати, нека ви разкажа за магическия говорещ меч, който намерих в каналите на столицата на Амн. В него се бе вселила душата на много могъщ, но и много глуповат древен воин. В резултат на това мечът непрекъснато крещеше, че иска екшън, засипваше противниците с плоски лафове от вида "Who's your daddy" и ме съветваше да работя сериозно върху фехтоваческите си умения.

Нека кажа няколко думи и за дребните недостатъци. Като цяло е намален броят на FMV-анимациите, но пък за компенсация играта е на 4 CD-та (с едно по-малко в сравнение с нейния предшественик). Алгоритъмът за pathfinding е претърпял промяна, но не всички проблеми са решени и все още често се случва някой от групата да се запилее на североизток при човекоядното чудовище, вместо на югозапад, където НЯМА човекоядно чудовище... Ако сте свикнали често да се записвате, това е по-скоро досадно, отколкото сериозен проблем. При мен играта така и не сработи правилно в 3D-ускорен режим на Voodoo3 и накрая се примирих с опцията за софтуерно рендериране, но това не е толкова важно, тъй като в крайна сметка графичната машина е 2D и триизмерните ефекти се ползват само при някои магии и за анимирание на фигурите на героите. Дотук не съм споменал, че се поддържа и по-високата разделителна способност от 800x600 пиксела, която не само изглежда по-добре, а е и много по-удобна за планиране на стратегията в големи мелета. Битките се провеждат по стария начин - като реалновремеви сражения със стоп-часовник, което си остава много сполучлива идея.

Но какво стана - уж щях да говоря за недостатъците, пък отново се впуснах в хвалби и суперлативи. Просто истината е такава - сериозни недостатъци играта няма. Но преди да се юрнете да си я купувате, имайте предвид, че минималното игрово време е 60-тина часа и то ако съвсем не се впускате в странични куестове и карате направо към финалната цел. Една по-задълбочена игра би могла да продължи и 200-300 часа, особено ако решите да си извоювате правото да имате собствена крепост или пък тръгнете да изпълнявате мечтите на всеки от спътниците си. При това говорим за реално, а не игрално време! С други думи, ако си спомним старата поговорка, че времето е пари, то BG2 е много скъпа игра, която определено не е по джоба на всекиго.

РЕЧНИК:

RPG – Role-Playing Game, ролева игра. Компютърните игри от този жанр са вдъхновени от настолните си посестрими (pen and paper games), появили се на Запад преди няколко десетилетия и запазили популярността си до наши дни. Съвременното PC представлява доста разумна алтернатива на двайсетстенните зарове и хартиените камари от карти и инструкции. Дигиталните RPG-та съчетават в себе си идеи от жанровете екшън, куест и дори тактическа стратегия, а също така добавят и собствени елементи като генериране и развитие на герои, създаване на бойна група и нелинейно развитие на сюжета.

AD&D – Advanced Dungeons and Dragons. Така се нарича системата от правила и конвенции, отдавна утвърдена и доказана в "хартиените" RPG-та. Естествено компютърният ѝ вариант е претърпял доста модификации и метаморфози, но същността е запазена. Лицензът за тези правила се притежава от фирмата TSR. Правото за тяхното използване в компютърна игра е откупено с няколко кервана злато от Interplay и нейните дъщерни BioWare и Black Isle. Baldur's Gate II използва подобрена версия на второто издание на AD&D, в която са добавени дори елементи от третото издание (новите класове Monk, Barbarian, Sorcerer). Първата игра, която ще включва всички екстри на третото издание, ще бъде Neverwinter Nights, която в момента се разработва.

Infinity – Това е името на енджина, използван напоследък в игрите на BioWare и Black Isle Studios. Прекрасната графика, която той предоставя, е за сметка на увеличеното дисково пространство (игрите под Infinity се помещават на 3-5 компакт диска). Досега с Infinity са реализирани: Baldur's Gate, Planescape: Torment, Icewind Dale и Baldur's Gate II, която вероятно ще е и последната, тъй като Neverwinter Nights се ориентира към съвсем нова, изцяло 3D-базирана графична машина.

Forgotten Realms – Така се нарича фентъзи-светът, превърнал се в арена на стотици настолни и няколко компютърни ролеви игри. Действието в Baldur's Gate II се развива в южната част на Крайбрежието на Меча – могъщата Амнийска империя. Самият град Baldur's Gate всъщност остава далеч на север и е недостъпен във втората серия, въпреки името на играта.

Wizards & War

Завръщането на една легенда

■ Heuristic Park ■ http://www.activision.com/games/wizards/ ■ P II/233, 64 MB RAM, 900 MB HDD, 16 MB Video Card f

ОТ АВТОРА



■ Поредните размишления на тема как една лъжица катран може развали цяла каца с мед! Защото никой няма да се примири при покачване на ниво героите му да получат само по една-две hit points вместо "полагащите" се пет-шест или дори повече... и започва голямото "save-load"... а всяка komanda "load" се изпълнява за около ДВЕ-ТРИ минути!

По-добре късно отколкото никога. Феновете вече почти бяха загубили надежда да видят Wizardy VIII, но ето че играта се появи, макар и под друго име.

Генко Велев

Игрите от поредицата Wizardry бяха класика за феновете на класическите role-playing games. Последният епизод Wizardry VII бе направен преди цели 7-8 години, след което компанията Sir Tech неизвестно защо се захвана с други проекти и най-накрая фалира. Wizards & Warriors има пълни основания да бъде наречена Wizardry VIII, тъй като е направена от D.W.Bradley – човекът, създал последните три игри от оригиналната поредица. Все пак в интерес на справедливостта трябва да се признае, че канадският клон на Sir-Tech се опитва да довърши "легалната" Wizardry 8 – но не е никак ясно дали това ще стане и кога. Първоначално бе обявено, че играта ще е готова за Коледа на 1998 година!

Първото впечатление от играта е малко стряскащо – имате чувството, че това нещо е правено преди почти 5-6 години! Вероятно този ефект е бил търсен нарочно, за да се запази приемствеността с Wizardry, но според мен това е грешка, тъй като се отблъскват много нови потенциални фенове :-(Започвате играта чрез едно статично илюстровано меню – така най-точно може да се нарече картинката на стартовото ви градче (по неизвестни причини всички селища в играта са показани именно по този начин – чрез една двумерна статична картинка, като от нея си избирате в коя сграда искате да влезете). Градчето се нарича Valeia и разполага с най-основните сгради, които ви са необходими – Inn, Temple, Armory, Town Hall, Magic Shop и Tavern. Единственото място, където можете да влезете в началото, е страноприемницата (The Inn). Тук ще създадете и своите герои. Преди да започнете обаче, имайте предвид, че стряскащо и необикновено е не само началото, но и цялата игра.

Тя не прилича на нищо, което сме виждали и играли през последните 2-3 години.

Всички любители на RPG-тата, които са свикнали било с Baldur's Gate, било с Might and Magic, Diablo, Nox или каквото и да е от последно време, ще бъдат страшно затруднени от необичайния и на пръв поглед сложен и неудобен интерфейс. По тази причина крайно необходимо е да прочетете съвсем внимателно ръководството (за щастие то е налично на дисковете на самата игра) – в противен случай рискувате да поцъкате хаотично с мишката няколко минути и като не разберете нищо, да решите, че играта е тъпа и да се откажете. Впрочем играта е добра, но има и наистина нещо грандиозно тъпо – това е най-нескопосаната и некадърно направена система за save и load, която съм срещал... Добавете към това и факта, че за всяко качено ниво получавате случаен брой hit points и ability points и ето как можете да хванете корени, докато се опитвате да получите една-две hit points в повече за кекавия си магьосник... А аз междувременно намалих с една единица оценката за играта :-(. И понеже



The Town of Ishad N'ha.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	7	7



Тези момчета не изглеждат приятелски настроени.



Добро начало на добри и ползотворни отношения.

rriors

r D3D mode ■ RPG

сме на тема недостатъци – в играта практически липсва и всякаква on-line help – което ви принуждава непрекъснато да четете ръководството (и за капак комбинацията Alt-Tab не работи нормално) – това също намали с една единица крайната оценка.

Играта има и някакво story – зъл Фараон се е завърнал в страната Gael Serran и може да бъде победен само от отдавна изчезналия легендарен Mavin Sword! Предполагам вече на всички е ясна и главната задача, но за да я изпълните, ще трябва доста да се потрудите. В приключенията ви може да участва отряд от до шестима герои, които съвсем логично ще трябва първо да си създадете в местната странноприемница. Можете обаче да създадете едновременно до петнадесет персонажа и да избирате кой или кои от тях да включите в групата си или да върнете обратно в града. Със създаването и най-вече с развитието на героите ви е свързана и най-интересната част от Wizards & Warriors! Това може да ви изглежда странно и преувеличено, но е общото мнение на всички, които са пробвали играта.

Сред достойнствата на W&W е и добрата графика – веднъж след като излезете извън плоския двумерен град попадате сред доста приятна обстановка с истинска 3D-графика и сравнително добре изглеждащи противници, NPC-та и добри светлинни ефекти и магии. За да използвате 3D-ускорението, ще ви трябва видеокарта с поне 16 MB памет, но дори в софтуерен режим играта е приятна за окото. Предвидена е и възможност "в движение" да намалявате далечината, на която виждате, така че ако попаднете сред повече фигури и компютърът ви почне да се задъхва, можете веднага да поправите до известна степен положението. Сред графичните екстри са и забитите стрели в ребрата на противниците :-) – наистина дребна подробност, но прави впечатление (пък и след битката ще си ги съберете обратно).

Като недостатък на играта могат да се посочат сравнително елементарните куестове (особено като се направи паралел с куестовете от Baldur's Gate). Дори и загадките от главната сюжетна линия са разбити на елементарни парчета – "добери се до еди-кой си град", "говори с Оракула"... А сред мини-куестовете най-често ще срещнете варианти на "занеси това на онзи" или "убий еди-колко си бройки от това". За сметка на това общият брой на тези загадки е доста внушителен – около сто по данни на производителя, така че винаги ще имате какво да ровичкате.

Доста сполучлив е и начинът, по който се извършват битките – като се има предвид, че трябва да управлявате шестима персонажи и многото действия, които те могат да извършват. По подразбиране, като се появи противник, попадате в така наречения "time-phased" режим. Практически това е замаскиран походов режим на битка – всеки от участниците (и враговете) в зависимост от показателя speed извършва предварително зададените действия, като вие с помощта на left-click указвате конкретната цел. Ако искате да се извърши някакво друго действие, то като дойде редът на съответния персонаж, просто най-спокойно му задавате новите указания. В този момент играта ще е спряла и няма да продължи преди поредния ваш left-click. Освен това вашите герои автоматично, в зависимост от уменията си и характеристиките си, ще се опитват да блокират или отбягват (dodge) противниковия удар, т.е. няма да сте ангажирани със защитата им. Ще се наложи обаче да се съобразявате с една донякъде досадна особеност – труповете и предметите изчезват прекалено бързо и ако държите на всяка цена да вземете някой изпаднал ценен предмет, е добре да го вземете по време на битка (пак с left-click, разбира се). Ако този режим на битките ви дразни, можете да превключите на истински real-time mode, но при трудните битки няма да се справите, докато при по-лесните сражения няма да забележите някаква реална разлика от другия режим.

Голяма част от интереса към играта се дължи на почти необятните възможности, с които разполагате за създаване и най-вече за развитие на героите си. Първоначално разполагате с четири основни "професии", които впоследствие могат да "еволюират" и да придобият най-разнообразни и неочаквани способности.

Голяма част от интереса към играта се дължи на почти необятните възможности, с които разполагате за създаване и най-вече за развитие на героите си. В началото ще трябва да избирате измежду четири класа – (fighter, rogue, priest, wizard) и male/female същества от осем различни раси, някои от които доста екзотични – например Oomphaz (няма да ви казвам какво точно е това, за да ви запазя изненадата). Действително забавното обаче започва по-късно – вашите герои могат да се включват в различни гилдии, да си променят специалностите, да изучават или придобиват различни traits или skills и евентуално да получите възможността да ги преквалифицирате за някой от елитните класове (професии), които не са ви достъпни в началото. Тези специалности могат да бъдат Paladin, Ninja, Samurai, Warlock, Ranger, Monk, Bard и Barbarian. "Елитни" са, защото чрез тях получавате достъп до цял куп допълнителни умения и "traits", както и до два нови типа магия (първоначално можете да изучавате и използвате два типа priest spells и два вида wizard spells). При постигането на някакви особени резултати (които не са уточнени в ръководството), някои от героите ви могат да станат и "свръхгерои" – Assasin, Valkyrie (само за female персонажи) и Zen Master.



Run, Baby, run!

На фона на толкова много положителни неща споменатите по-горе двa-три досадни недостатъка могат само да ме накарат да се чудя дали компанията Heuristic Park не е решила да направи "икономия", като се е лишила от услугите на бета-тестери? Защото на практика съвсем малко не достига на Wizards & Warriors да стане перфектната role-playing game!



Няма да липсват и достатъчно подземия.

Wacky Races

Щуро анимационно рали

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	6	7

■ Infogrames ■ http://www.infogrames.com ■ Pentium 233, 32 MB RAM, Video Card 4 MB, Windows 95/98/Millenium ■ Racing

Какъв е смисълът на човешкото съществуване? Според Дъглас Адамс отговорът е чисто и просто 42, но за отделния човек това май не е достатъчно. Хората непрестанно търсят смисъла на живота си във философията, религията, науката, материалните блага... Но в края на краищата ребусът си остава неразрешим. Съвсем различно е положението при анимационните персонажи. Съществуването на героите от Wacky Races се осмисля от простичката идея да си правят кални номера един на друг и да спечелят поредното състезание. Чак да им завиди човек...

Боян Спасов

Wacky Races е заглавието на класически анимационен филм на Hanna-Barbera, в който се разказва за възможно най-шантавите авто-ралита с най-странните състезатели. Танк, допотопен самолет, мобилният дом на семейство Адамс и още доста нелепи возила се надпреварват и надхитряват във всеки пореден епизод. Специално внимание е отделено на коварния тандем Dastardly&Muttley – типичния анимационен пишман-злодей и неговото псе, ехидно като хиена. По правило те винаги разполагат с невероятно подъл план за спечелване на състезанието, но в крайна сметка се оплитат в собствените си мрежи и финишират последни. Това е недотам сложната фабула на анимационното филмче, вдъхновило едноименната игра. PC-версията е адаптация на конзолния вариант за Dreamcast и GameBoy Color.

В състезанията участват седем състезатели, като за играча са достъпни само шест от тях.

Не можете да изберете зловещия автомобил Mean Machine с пилоти Дастардли и Мътли, които се справят доста по-успешно от своите първообрази в анимационното филмче и са ваши основни конкуренти за първото място. Останалите шест автомобила са кой от кой по-интересни. Мои любимци са сержант Бласт и редник Мийкли, които управляват внушителната бойна машина, наречена Специалния Военен Резерв (the Army Surplus Special). Червеният Макс е въздушен ас, който явно се страхува от високото и предпочита да кара самолета си по шосето, обстрелвайки конкуренцията със синя боя. Братята Слаг са двама пещерняци, които управляват возило в стил "семейство Флинтстоун". Другите три таратайки са също толкова екзотични и носят благозвучните имена Creepy Coupe, Compact Pussycat и Turbo Terrific. В анимационното филмче май имаше още няколко автомобила, които явно не са успели да се впишат в цялостната концепция на играта и в крайна сметка са отпаднали.

ОТ АВТОРА



■ Детска игра ли е Wacky Races? Всичко зависи от това кой я играе. По дефиниция "детски" са онези игри, в които се прескачат малки розови понита и които са толкова елементарни, че направо обиждат играча, а тази не е такава. Wacky Races, също като някогашните Wacky Wheels и BC Racers, е универсална забава за всички, които си падат по комикс-стила, хумора и нереалистичните състезания.



Хайде да поскачаме.

В състезанията са позволени и дори желателни всякакви мръсни номера. Из пистите са разхвърляни бонуси, които можете по ваш избор да използвате като атакуващи или неатакуващи power-ups. Атакуващите представляват шашки динамит, противотанкови мини, компактни тухлени стени, пчелни кошери или самонасочващи се ракети. Неатакуващите дават временно скорост, мобилност или защита. Голям хит е сирената тип "бърза помощ", която кара всички останали състезатели да намалят скоростта и да ви пропуснат. Всяко возило има свои специфични "атака" и "мобилност", които ще използвате най-често (за това обаче също е необходимо да вземете съответния бонус). Но подлостите и нечестната игра не свършват дотук – абсолютно за всяка писта съществуват хитринки и "преки пътеки", които ви дават голямо предимство пред останалите, след като веднъж ги откриете. За да станете наистина добри на Wacky Races, ви е необходимо доста време и търпение, докато се научите най-ефективно да използвате бонусите си и откриете най-бързия път за всяко ниво. Още повече че с напредването ви пистите стават все по-трудни – появяват се гигантски търкалящи се ледени топки, подвижни мостове, режещи острието и пр.

Графиката и звукът са на доста прилично ниво, като вземем предвид факта, че играта е конзолна конверсия (обикновено подобни заглавия на PC-то изглеждат много по-зле от оригинала си). Особено забавни са репликите на състезателите, с които буквално сте засипвани по всяко време. Графичната машина използва минималистичен комикс-стил, който доста ми допада.

Голям недостатък е липсата на мрежова игра

Всъщност това е съвсем логично, като имаме предвид черното конзолно минало на това заглавие. Все пак като някакъв компромис ви се предлага мултиплейър за двама в режим split-screen на един компютър. Тук освен обикновените състезания е включен и т.нар. battle-mode, който представлява чисто и просто фраг-детмач на колела. Играта с приятел е голям майтап, но е желателно да разполагате с джойстик, волан или геймпад, тъй като ако двамата използвате клавиатура, често ще се "блокирате" взаимно, защото съвременните клавиатури трудно отчитат едновременното натискане на повече от три клавиша.

Superbike 2001

Максимален реализъм и екстремни преживявания в новото заглавие от EA Sports

■ EA Sports ■ www.easports.com ■ P2-233, 32 MB RAM, 8MB 3D Video ■ Superbike Simulation

ОТ АВТОРА



■ Superbike 2001 е подходяща за маниаците на тема максимален реализъм. Те ще могат да прекарат дълги часове пред PC-то в разучаване на безкрайните технически подробности, които предлага играта.



Да си мотоциклетен състезател си има и някои предимства:-)



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	9	8

Секунди преди старта.

Машините се подреждат на стартовата линия. Светва червен предупредителен сигнал. Шумът на двигателите преминава в оглушителен грохот... Проблясва зеленият стартов сигнал. Понасяте се по пистата. Обиколка след обиколка. Завой след завой. Влизате в бокса, зареждате с гориво, сменяте гуми и след това отново газ до ламарината. Трябва да наваксате изгубените секунди. Някои отпадат, други дръпват напред и така до финала. А там победителите ги очаква почетната стълбица, шампанското и славата...

Владо Георгиев

Само за няколко години EA Sports успяха да превърнат поредицата Superbike в най-популярната мотоциклетна симулация.

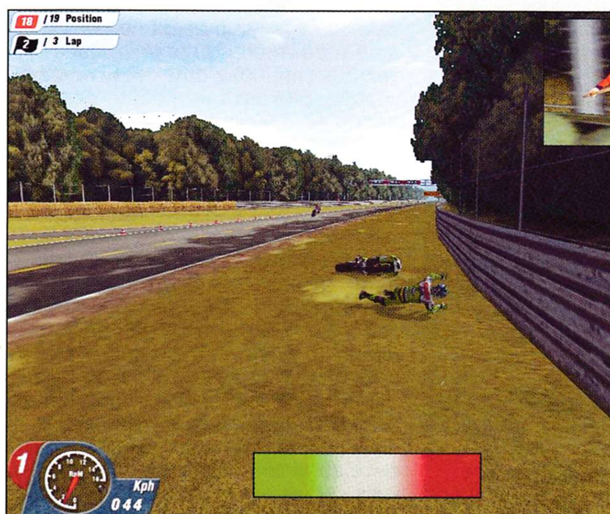
През 1970 година в Щатите се слага началото на невероятно мотоциклетно състезание. Близо 20 години по-късно то прераства в световен шампионат под ръководството на FIM (Международната федерация по мотоциклетизъм) и за кратък период от време добива огромна популярност. Затова едва ли е някой е останал особено учуден, когато преди няколко години EA Sports анонсираха нова поредица спортни симулации, този път посветени на състезанията с мотоциклети. Веднага след появата си на пазара Superbike World Championship, грабна вниманието на геймърите с добра графика и перфектен геймплей. Последва GP 500 на Microprose, Superbike 2000, Suzuki ALSTARE – Racing Line. EA Sports спазиха традицията си да използват есента като сезон на спортните симулации и така очакваното заглавие, наречено Superbike 2001, е вече факт.

Както и в предишните издания от тази поредица, отново ще имате възможност да пробвате способностите си на пилот по реално съществуващи писти като Imola, Misano, Hockenheim и Donington, яхнали високотехнологични свръхмощни машини от популярните марки Ducati, Yamaha, Suzuki, Kawazaki, Honda, Aprilia и Bimota. За тези, които не са запознати с това какво се крие под името Superbike, ще спомена, че това са мотоциклети с кубатура на двигателя над 750 куб.см, които са в състояние да развиват скорости, надхвърлящи 250 километра в час.

За разлика от други мотоциклетни PC-състезания като MotoRacer и Motocross Madness, в Superbike 2001 ще се наложи да поемете доза реализъм, за която трябва да сте подготвени. Хубаво е, че хората от EA Sports са направили реверанс както към ветераните, така и към по-неопитните в моторните спортове. За целта са предвидени богати възможности за настройки на машината. Добре е, че всички те могат да бъдат пуснати и в автоматичен режим. Ако все пак решите да се справите сами с тази задача, ще трябва да знаете какво вършите. В противен случай можете да създадете машина, с която ще бъде подходящо да се появите на конкурс за най-красиво падане с мотоциклет:-)

По отношение на вариантите за игра в Superbike 2001 няма нищо ново. Ако желаете веднага да се впуснете в надпреварата, просто изберете Quick Race. В Training ще можете да завъртите колкото обиколки искате на писта по ваш избор. По време на тренировката ще получавате съвети и допълнителна информация за това как да преминете максимално успешно изпитанието. Single Round е състезание по избрано от вас трасе, но с всички подробности, които съпътстват всеки старт. В Championship ще водите битки в поредица от 13 старта по всички писти, включени в официалната програма на световното първенство.

Благодарение на добре балансирания си геймплей, перфектната графика и звук това заглавие ще привлече и хората, за които компютърните ралита са само един чудесен начин за приятно прекарване на времето.



Жълт флаг! Паднал състезател на пистата!

Reach For The Stars

или как да управляваме

■ SSI/SSG ■ www.reach4ts.com ■ Pentium 266 , 32 MB RAM, 200 MB HD ■ Strategy

От време на време човечеството открива разни революционни технологии и започва да си пати от тях. Новата походова стратегия на SSI ще даде възможност да станете съпричастни на поредния научен пробив и съпътстващата го галактическа катастрофа.

Станил Божков

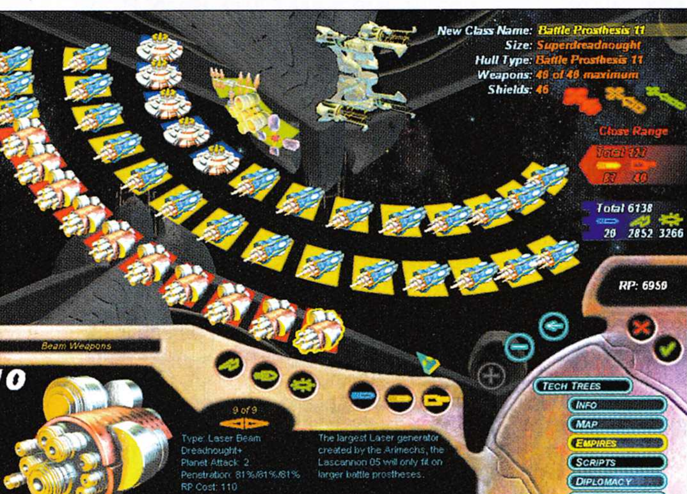
Всеки маниак на тема космически стратегии ще захапе тази поредна вариация на тема Master of Orion.

В космическите стратегии винаги е можело да се играе с някакви извънземни, а в новото отроче на SSI ще имате възможност да избирате между 16 различни раси, всяка със своите технологии и параметри. Ще имате на разположение и достатъчно сценарии, които покриват всички раси с много различни цели за постигане. Сценариите разкриват всички по-съществени качества на извънземните и са идеалният начин за запознаване с играта. За съжаление има само една кампания, която е комбинация от няколко подсценария. Явно се прилага идеята

ОТ АВТОРА



■ Reach for the Stars е дългоочаквана игра в стил Master of Orion. Тя е развитие на излязлата през 1986 едноименна игра. Приятна е, но й липсва дълбочина. Автоматизирането на почти всеки аспект от геймплея отнема голяма част от удоволствието на играта. Плюсове са дизайнът на корабите и мощният Map editor. Reach For the Stars ще намери своята аудитория, поне до излизането на Master of Orion III или Stars! Supernova.



Една развита колония.

на Imperium Galactica II – орязана игра от сценарии и кампании. След това излизат пачове, които добавят нови неща. Ако изберете кампанията, както винаги, ще трябва да решавате съдбата на човечеството. Горките земляни, току-що са открили космическите полети на далечни разстояния. Както е ясно на всички, в голямата Галактика освен вакуум има и доста други неща. Например The Hive – силно неприятни същества, нещо като големи мравки. Мразят хората до дъното на трахеите си :-) Saurischi са прекалено горда и войнолюбива раса, бивши роби на човечеството. Твърдо решени да си избият комплексите с няколко войни. Cetaci – на външен вид приличат на хората, само че не са толкова войнолюбиви. С една дума – жени :-)The Combine – любимците ми. Отцепници от рода човешки, пълни милитаристи, още в началото имат броненосци (Dreadnoughts) и тежки оръжия.Това в общи линии са по-интересните раси. Всички останали са техни производни, които нямат свой специфичен облик. Единствената кампания изпълнява ролята и на доста пространен Tutorial.

В самото начало всичко върви по мед и масло. Първите две мисии са сравнително лесни – експанзия и развитие без бой. Чак третата, в която трябва да задържите настъпващите мравки (The Hive) възможно най-дълго време, става по-забавна. Оттук нататък гадовете внезапно започват да извират отвсякъде и реално не могат да бъдат спрени с конвенционални средства, затова ще трябва да наблегнете повече на тактиката.Тъжната истина, която ще откриете още при първите битки, е, че корабите, които компютърът е направил, не стават за нищо. Трябва сами да си направите нови, ако искате да имате въобще някакъв шанс за оцеляване. Добро решение се оказа да се заложи на крайцери за далечен обстрел и разрушители за близък бой. В една от битките издържах доста дълго време с флот от 60 крайцера и стотина разрушителя. Тук би било мястото да разкажа за тактическите битки. Такива обаче чисто и просто няма. Авторите на Reach for the Stars не са сметнали за необходимо да оставят опцията отделен кораб да атакува вражески обект. Можете да правите различни формирования на флота, но това от своя страна няма почти никакъв ефект за изхода от сражението. Допълнителна тесла е, че не знаете какво формирование ще избере противникът. При битките просто седите и гледате корабите как си стрелят. За сметка на това възможностите за дизайн на корабите са добри. Можете да определяте типа на двигателите, защитните системи и навигационния компютър. Има три типа оръжия – противоракетни системи, ракети и лазери. По време на битка можете да изберете на какво разстояние да бъде флотът ви от противниковия. Като се има предвид цялостното опростяване в Reach for The Stars, единственото, което прави тази игра интересна, е именно дизайнът на корабите. С умели конструкторски решения можете да решите повечето битки във ваша полза. За да е ефективен флотът, трябват технологии, нови оръжия и типове кораби. В играта има общо дванадесет технологични епохи. За съжаление всяка следваща епоха е само upgrade на предишната и на практика не дава нищо ново, а само подобрени варианти на старите технологии. Но така или иначе избор нямате – тези технологии трябва да се развият. Както и при управлението на планетите, и тук всичко може да се остави на компютъра, който доста успешно се заема с тази част от играта. Управлението на колониите е сведено до минимум. За разлика от Imperium Galactica II не можете да си направите колония, тясно специализирана в космическите кораби, друга в танковете и т.н. Лично на мен микромениджмънтът на Imperium

Основният проблем на тази игра е стремежът да се автоматизира почти всеки аспект на геймплея, което я прави достъпна, но пък я лишава от предизвикателство. Въпреки всичко това Reach for the Stars трябва да се изиграе, поне от феновете на жанра, които няма да имат търпението да изчакат края на следващата година, за да се насладят на Master of Orion III.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	7	8	7

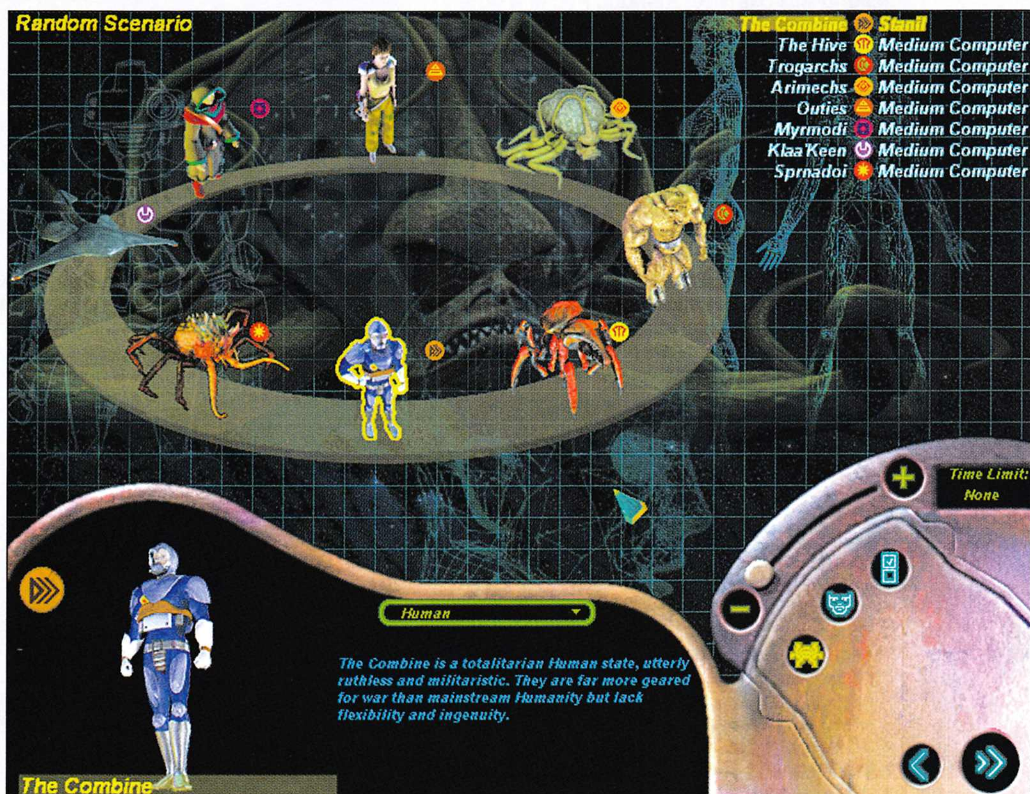
Галактика

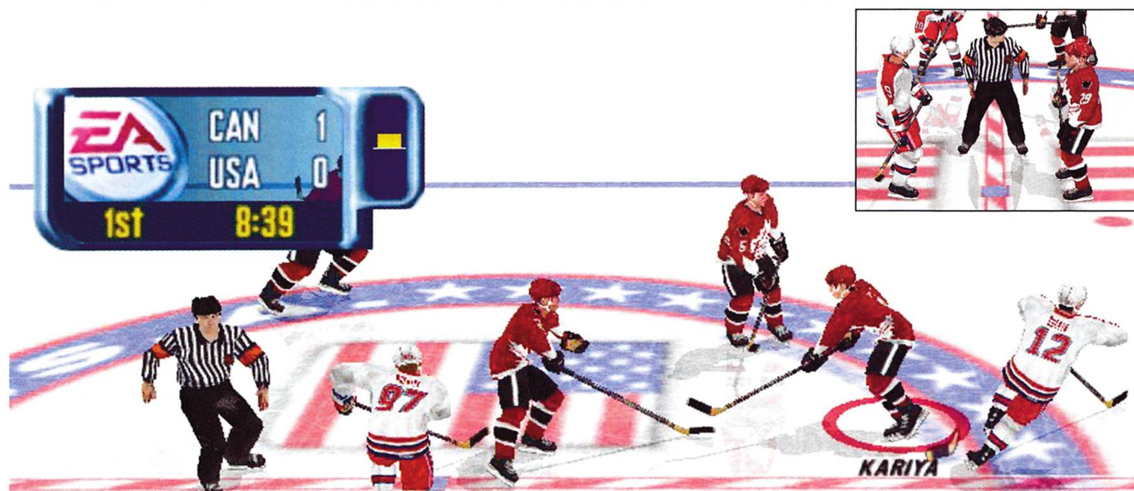
Gallactica много ми липсва, защото при Reach for The Stars загубата на която и да е планета намалява икономическата мощ с твърд процент. Не можете да прежалите и една планета. На самата повърхност могат да се строят четири основни типа сгради, които отговарят за производството на най-необходимите за вашите експанзионистични амбиции продукти. Все пак има възможност и да се опитате да избегнете преките конфликти с помощта на дипломация. Освен всичко друго преговорите са и доста по-евтини от скъпоструващите военни игри :-).

Дипломацията в Reach for The Stars е добре реализирана, но няма гъвкавостта на Imperium Galactica II или дори на Master of Orion II. Можете да предлагате неутралитет, мир, съюз, обединение, да се подмазвате като давате технологии, ресурси или колонии, но на практика не можете да изнудвате противника с нищо. Така отпада любимото натискане в ъгъла на някой закъсал опонент, който се опитва да избегне разгрома си и е готов на всякакви отстъпки, за да отложи вашата инвазия. Един от плюсовете на Reach for The Stars е разнообразието на расите. Народите действително се различават, технологиите и оръжията наистина са строго специфични. Всяка раса си има и своите предпочитания за планетите – планетата трябва да бъде поне 50 процента съвместима с изискванията на расата, за да може да бъде колонизирана. Други важни моменти са rate of fire – нивото на стрелба, тоест колко пъти ще стрелят корабите по време на битка и defense ferocity – ярост на защитата – от това зависи колко десантчика трябва да стоварите на вражеската планета, за да я завземете. Всички раси имат различни на външен вид кораби и оръжия, някои изглеждат поорганични, други по-механични. За съжаление маниаците на тема стратегии бързо ще се натъкнат на ограниченията на новата творба на SSI. Липсват основни неща от жанра на космическите стратегии, като отсъствието на истински бой между флотовете е най-драматично. Управлението на колониите спокойно може да се забрави, както и технологичното развитие. Те помагат, но като цяло играят второстепенна роля. Икономическото развитие се свежда до една цифра – броя на ресурсните точки, които имате. Можете да променяте подредбата, по която компютърът строи, но това в повечето случаи не е необходимо, защото дадената по подразбиране последователност така или иначе е близка до оптималната.

Все пак има и добри новини :-). Към играта е включен и много мощен редактор. С негова помощ можете да настройвате буквално всеки аспект от геймплея. Хубавото е, че имате възможност да си направите собствени сценарии и да се избивате със съседите, защото рано или късно ще ви омръзне лесно предвидимото AI на компютъра. Програмистите все пак са се постарали да придадат собствен облик на поведението на различните раси. При The Hive компютърът е доста агресивен – разделя си армадата на няколко флота и громи няколко планети едновременно. Първо опитва с централната планета, после с останалите, след това се връща. Ако пък при тактическа битка имате кораби с много мощни далекобойни оръжия и изберете далечен бой, гадът ще се опита да играе близък бой. Скоро обаче ще усетите една недомислица, която прави играта твърде лесна. Последователността на строене е еднаква при вас и при компютъра. Тоест слагате AI-то да ви строи колония, виждате какво е запланувало и вече знаете какво и в каква последователност строи противникът. Като цяло Reach for The Stars е интересна и забавна с няколко свежи идеи. Интерфейсът е красив, но е огромен и заема поне една трета от екрана, което е далеч от идеята за лесно и интуитивно управление. Музиката е MIDI, но е добре направена и не е досадна. Така и не можах да разбера дали е контекстно свързана. Графиката при самата игра и особено при битките не блести с нищо и е минималистична, но това си е особеност на повечето походови стратегии и не прави особено впечатление. Корабите от един клас примерно са абсолютно еднакви на външен вид, въпреки че имат различни показатели. Патакламата напомня времената на пиратите през 16 век, когато флотовете застават един срещу друг и стрелят – този, който има повече и по-мощни оръжия, побеждава. И тук става същото. Корабите не мърдат, само стрелят. Топче за ракета или торпедо, червена линия за тежък лазер и синя линия за лек, ПВО лазер. Ако това заглавие беше излязло преди една година, всичко щеше да е супер. В днешни времена при конкуренция като Imperium Galactica II или дори Earth 2150, които са единствените смислени стратегии в реално време и 3D, Reach for The Stars изглежда стара, много стара. Основният проблем на тази игра е стремежът да се автоматизира почти всеки аспект на геймплея, което я прави достъпна, но пък я лишава от предизвикателство. Въпреки всичко това Reach for the Stars трябва да се изиграе, поне от феновете на жанра, които няма да имат търпението да изчакат края на следващата година, за да се насладят на Master of Orion III.

Любимите ми милитаристи.





ОТ АВТОРА

■ Това, което видях в NHL 2001, ме хвърли в див възторг. Феноменално реалистичната графика, богатият, жив и обемен звук, перфектният контрол върху хокеистите, трудно може да бъде описан на хартия. Затова с чиста съвест препоръчвам на всички почитатели на спортните симулации за PC да опитат тази игра. Сигурен съм, че преживяването ще бъде страхотно. Поне до излизането на поредните "епизоди" от FIFA и NBA Live, NHL 2001 остава най-доброто, което някога съм срещал в този жанр.

NHL 2001

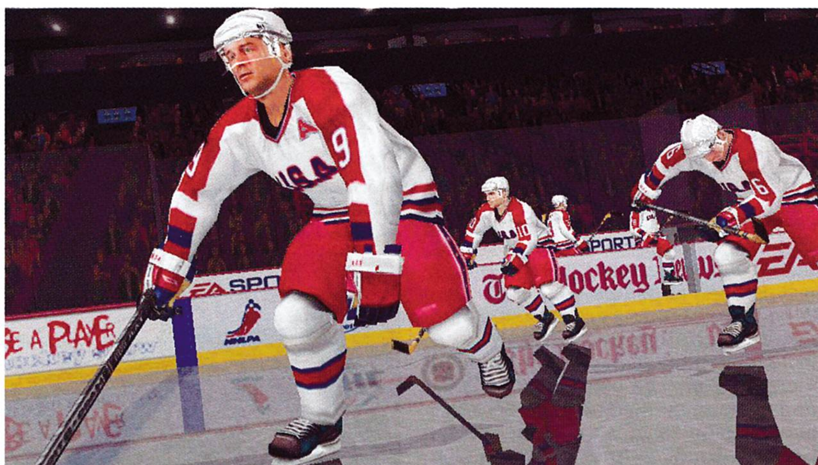
Крачка напред в бъдещето на спортните симулации

Графика	Звук	Геймплей	Общо
10	9	9	9

■ EA Sports ■ http://nhl2001.ea.com ■ P 200, 32 MB RAM, 4 MB 3D-Video ■ Simulation

За всички, които имат някакви интереси към спортните PC-симулации, не е тайна, че EA Sports са лидер без сериозна конкуренция в бранша. Свръхпопулярните, хитови заглавия като FIFA и NBA Live спечелиха милиони почитатели в цял свят. Като че ли в тяхната сянка остана една друга поредица, посветена на също толкова вълнуващото спортно зрелище, наречено хокей. Това е обяснимо, като се има предвид, че по известност тази игра не може да се сравнява с футбола и баскетбола. Все пак, като изключим Щатите, Канада, Русия и още няколко изявени в хокея европейски държави, интересът към тази спортна дисциплина не е кой-знае колко голям. След появата на пазара на поредната NHL-серия съм сигурен, че нещата ще се променят...

Владо Георгиев



Към бойното поле.

Ако до този момент всеобщото мнение за поредицата, посветена на NHL (National Hockey League), се ограничаваше в израза: "Прилична игра, но нищо особено", то сега нещата са коренно различни. Основната причина за това е напълно новата графична система на играта. Разбира се, имах известна предварителна информация по този въпрос, но това, с което се сблъсках, надмина и най-смелите ми очаквания. След сравнително баналното интро и традиционно добрия интерфейс на продуктите, носещи марката EA Sports, ще попаднете директно в атмосферата на истински хокеен мач. Публиката скандира, чуват се отделни викове, хокеистите излизат на леда, прозвучава добре познатият национален химн на САЩ, след което екшънът започва... Този екшън обаче се отличава с невероятно добре изглеждаща, прецизна графика. Отблясъците от леда, светлините на прожекторите, които се отразяват в шлемовете на състезателите, фантастичното лазерно шоу, фойерверките, раздвижената публика и реалистично изглеждащите анимирани физиономии на хокеистите ви карат да забравите за какво сте излезли на леда. Дали да съзерцавате резултата от таланта на дизайнерите и програмистите от Electronic Arts, или да премерите сили в един от най-бруталните спортове.

С новия графичен енджин EA Sports постигнаха нещо невиждано досега в света на компютърните игри.

По отношение на геймплея мога да кажа само суперлативи. Както в предишните NHL-епизоди, така и в тази игра, цялото действие се контролира с общо четири бутона от клавиатурата. Всеки от тях има по две различни функции в зависимост от това дали шайбата се намира у вас или у някого от вашите противници, когото желаете да спрете в устрема му към вратата ви. Все пак е добре да внимавате с използването на прийоми като Body check, защото хокеистите лесно се нервират и тогава идва най-хубавото. То се състои в изключителната идея да можете да ступате някой ваш колега от противниковия отбор. По време на fighting-сцените ще разполагате с пълен контрол върху вашия хокеист. Колкото и да е жалко, авторите не са включили съдиите в баталните сценки, но искрено се надявам това да не бъде пропуснато в задаващата се на хоризонта нова FIFA.

Главни герои в NHL 2001 са както добре познатите клубни отбори, участващи в северноамериканската хокейна лига, така и националните тимове на "големите" в този спорт държави като САЩ, Канада, Чехия, Швеция и други. Различните възможности за игра са вече известни от предишните издания. Това са Quick Game, Season, Playoff, Tournament и Shootout. Хокейната симулация поддържа също различни мултиплейър-варианти, които биха задоволили и най-претенциозните почитатели на този динамичен спорт.

Deep Fighter

Битката за оцеляването на човечеството се пренася под водата

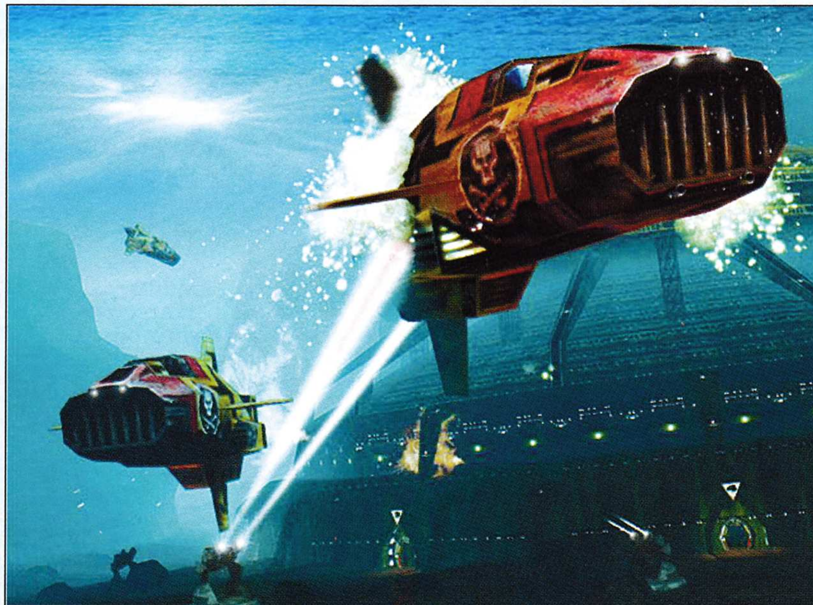
Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	5	4	5

■ UbiSoft ■ www.ubisoft.co.uk/deepfighter ■ P166, 32 MB RAM, 3D Video ■ 3D Action/Adventure

ОТ АВТОРА



■ Новото заглавие от каталога на Ubi Soft е оригинално като замисъл и идея. Все пак не са много игрите, в които екшънът се пренася в океанските дълбини. Ако издателите се бяха постарали да постигнат същото ниво по отношение на графиката и геймплея, със сигурност щеше да се получи нещо изключително интересно. За съжаление Deep Fighter за пореден път доказва, че адаптацията за PC на конзолните игри в повечето случаи не е особено успешна.



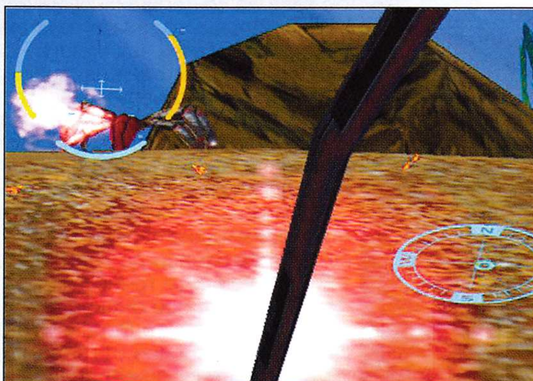
Ubi Soft е име, което всеки уважаващ себе си геймър познава. Едва ли може да се каже същото за британците от Criterion Studios. На тези, които не са чували нищо за тях, ще припомня заглавия като Redline Racer, Sub Culture и TrickStyle. Първоначално DeepFighter бе разработена във версия за Dreamcast и веднага след появата си грабна вниманието на почитателите на конзолните игри. Вариантът за PC обаче предизвика смесени чувства.

Владо Георгиев

Обикновено действието в компютърните игри се развива или в мрачното, изпълнено с мистика и героични битки минало, или в бъдещето, където човечеството е принудено да се сблъска с непознати извънземни врагове и да се бори за своето оцеляване. В това отношение Deep Fighter не прави изключение. Някъде далеч в бъдещето човешката цивилизация е усвоила тайните на междугалактическите пътешествия. Както може да се предполага, естествените енергийни ресурси са пред изчерпване и човешкият род е принуден да се заеме с колонизирането на непознати планети. Новооткритите светове крият опасности, за които хората са неподготвени ... Вие сте току-що завършил академията кадет от земните отбранителни сили, а пред вас стои поредица от мисии, с които ще трябва да се справите успешно. Службата ви отвежда в покрит с безкрайни океани свят. На ваше разположение е високотехнологична подводница, а основната ви цел е да защитите вашата база от атаките на мистериозни нападатели и различни природни стихии. Враждебен свят, тайнствени нападатели, подводници, футуристични оръжия... Всичко това навява мисли за вълнуващ екшън и кървави битки, но веднага след като стартирате играта, ще разберете, че истината за Deep Fighter е много далеч от иначе интригуващия сценарий. В това ще се убедите сами, когато получите инструкции за първата си мисия. Може да ви прозвучи странно, но тя няма да има нищо общо с изграждащата ви кариера на офицер от отбранителните сили. От вас ще се иска да събирате ценни минерали, да откриете източника на радиация в рибната ферма и да го отстраните, а после да развъдите отново малките жълти рибки. Чак след като се справите успешно с тази извънредно интригуваща задача, идва ред да покажете бойните си способности. В ролята на ваши противници ще се изявяват различни морски обитатели като гигантски раци, скаридоподобни създания и хищни риби, стрелящи с енергийни снаряди. Не са за подценяване и вражеските подводници, които разполагат с оръжия, подобни на вашите. Това са различни плазмени и скорострелни оръдия, самонасочващи се торпеда, харпуни, мини и други различни смъртоносни устройства. Екипировката на вашата подводница включва също разнообразни инструменти като уред за отчитане на радиацията, анализатор, ултразвуково устройство за привличане на рибата, магнитна кука и други. В графично отношение Deep Fighter не блести с нищо особено. Въпреки че играта поддържа 32-битов цвят, резолюции до 1024/768, а специално разработеният RenderWare3-енджин включва почти цялата гама от съвременни 3D-спецефекти, крайният резултат е далеч от представата за съвременна качествена графика. Когато към това прибавим посредственото ниво на AI (изкуствения интелект) на противниците, се получава нещо, заради което като че ли не си струва да хабите време и пари.



Нови заповеди от шефа.



Внимание!!! Радиоактивност!



Кой изби рибата?

Blair Witch Vol. 1: Rustin Parr

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	6	7

Оригинална трактовка на мита за Вещицата от Блеър

■ Terminal Reality ■ www.terminalreality.com ■ Pentium 266, 64 MB RAM, 8x CD-ROM ■ 3D Video, Action/Adventure

Независимо дали филмът ви е харесал, или не, си струва да се запознаете с историята на играта, която е доста по-добра от филмовата. В BW1 главната роля не е дадена на тримата студенти, а на агентката от "Призрачната къща" (Spookhouse) Elspeth Holliday. Това е същата Elspeth, която видяхме в Nocturne.

Елица Тодорова

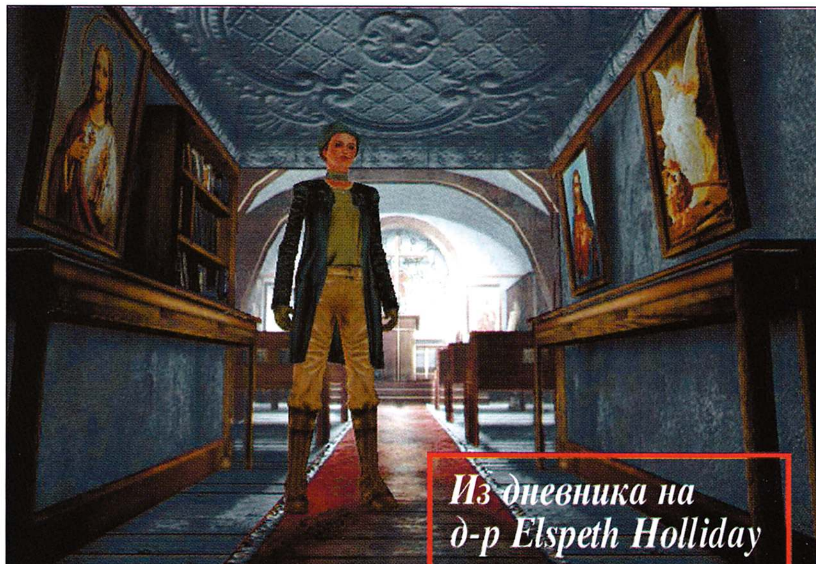
ОТ АВТОРА



■ Най-тягостната игра - подходящо занимание за търпеливи челичени типове със здрава ръка и трезва мисъл, които не пазят дълго кошмарни спомени, сънуват рядко и умеят да се присмиват на всичко. Тези с по-стандартните характеристики да пробват първо демото, защото рискуват да се депресират - навън и без тази игра е есен.

Elspeth не е екшън-героиня, а млада дама с научни наклонности – не сумти презрително и не трепе враговете с явно удоволствие – напротив, личи й, че се страхува и се бие само защото се налага. Изпратена е в Burkittsville, за да разследва случая, който по всяка вероятност ви е познат, но няма как да не го преразкажа: Rustin Parr – местният отшелник – подтикнат от гласовете, които чува, отвлича и убива седем деца и после сам се предава. По време на разпита подхвърля, че за всичко го е подсторил духът на някаква старица, който непрекъснато му нашепвал какво да прави. Точно това негово изказване за свръхестествени сили привлича вниманието на хората от Призрачната къща, които изпращат своя агентка да погледа нещата на място.

Приключенската част на BW1 е страхотно пипната – в ролята на Elspeth душите из селото, разпитвате жителите, които обикновено отговарят неохотно и търсите истината. Проучвате местни исторически извори и малко по малко събирате парченцата от пъзела. Elspeth не вярва в някакви си духове и си носи специални съоръжения, с които можете да записвате различни звуци под прага на чуваемост или да установявате присъствието на "спектрални" същества. Всички важни разговори са записват в дневника ви, изпълнените задачи се зачертават – прегледна и стройна организация. Хубаво е още, че играта не лежи на седемте убийства, предхождащи хронологически вашето пристигане, а постепенно се случват и други събития (убийства), които разведряват малко атмосферата.



Сградите изглеждат чудесно и отвътре, и отвън.

BW1 изглежда точно така, както можеше и да се очаква след Nocturne

А тя е най-тягостната възможна.

Тъй като BW1 за съжаление не е само adventure, от време на време трябва да влизате и в бой. Досадна работа – който е играл Nocturne, си спомня колко е забавно да набиваш един и същ клавиш и едновременно с това да се целиш с неуправляемия червен лъч. Огромната част от сцените със схватки за съжаление страдат от отвратително неудобното движение на камерата или от трудно управление на героинята, а понякога и от двете. Тук му е мястото да спомена, че ако този тип битки ви се струват прекалено скапани, не си заслужава да си заредете загадката неразгадана заради тях :-)

Що се отнася до графиката, BW1 изглежда точно така, както можеше и да се очаква след Nocturne. Селото Burkittsville е изцяло в тъмносиви оттенъци и то денем – не си пожелавайте да го видите нощем. Същото важи и за гората – кафяво-сиво-черна и непредвидима. На някои места прониква слаба дневна светлина, там пък по земята шават сенките на голите клони и всичко изглежда влажно и неприятно живо. Най-гнусните ви очаквания ще се сбъднат, когато а) върху вас се нахвърли някой горски обитател, или б) падне пълен мрак. Първото се случва по-често и с времето ще му свикнете, второто е доста порядко и няма свикване. Основно заради това, че в този момент картата престава да ви върши ра-

Из дневника на д-р Elspeth Holliday

Burkittsville, Maryland, 21. юли 1941. Едва от час и половина съм тук, а тази провинциална атмосфера вече ме изнервя. Управителят на единствения тукашен хотел през цялото време, докато си попълвах данните на регистратурата, се озърташе откъде ще се зададе мъжът ми. Струва ми се, че никога не е виждал жена, която пътува сама. Колкото се може по-скоро трябва да отида при шерифа и да му преразкажа случая с изчезналата племенница. Може да събудя у него малко съжаление. Играта на безпомощна жена би трябвало да хване дикиш в това градче.



...Blair Witch Volume 1: Rustin Parr е първата от трилогията игри по мотиви от филма Blair Witch Project. И трите части се разработват под крилото на разпространителите от Gathering of Developers, но от различни производители. Втората част – Legend of Coffin Rock – правят програмистите от Human Head, а над третата – Elly Kedward's Tale – работят Ritual Entertainment.

бота и се лутате тичешком и слепешката из гората. Психарско досущ като във филма.

Текстурите за тревата и пръстта са най-хубавите, които съм виждала някога – никакви размазани зелени петна, а отделни камъчета и стръкчета трева. От друга страна, се срещат и текстури, които създават впечатление за изцяло плосък фон – някои части от гората примерно изглеждат като фототапет с горски мотив от късната есен малко преди псета и вълци да завият в полята. Подозрително е и това, че всички части от облеклото през цялото време се полюшват сякаш в Burkittsville и околностите му ветрецът не спира да подухва. Още нещо прави впечатление в облеклото на Elspeth – когато вечер се прибере от разходката във влажния Блеърски лес, се мята право в леглото барабар с палтото, шапката и ботушите. Дребнаво е, но ми се струва, че програмистите нямаше да се прекършат от работа, ако бяха вмъкнали събличане на палтото, мятане на капата и изритване на чепиците.

Играта е кратичка, но това принципно не е болка за умирачка.

Най-гадното нещо в BW1 са безкрайните разходки из гората

Търчането от единия до другия край на леса безпределен отнема примерно една трета от игралното време, сякаш нарочно измислен трик, за да се удължава оптически последното. Стратегически важните точки на всичкото отгоре са така ловко разпръснати из гората, че преходът от една до друга ви принуждава да обходите повечето пътечки. Ако имаше възможност да се придвижите по-бързо по картата или поне ако ни ви се пречкаха на всеки 20 крачки некадърни горски чудовища, игралното време щеше да се спихне съвсем.

Въпреки това играта е доста посмислена от филма, за който още си мисля понякога, че от добрата тема можеше да се изстиска много повече от историята на трима истерици, които се загубват в гората и вместо да се опитат да се измъкнат оттам, упражняват риторика с посредствения си речник. Митът за Блеърската вещица дава възможност по него да се напишат много по-комплексни и изпълнени с напрежение сценарии и BW Vol. 1 е доказателство за това.



Подходящо място да отворим магазин за кожуси.

Един съвет, който намерих на фен-сайт – "Как в парка да имаме само доволни посетители?". Елементарно! Необходимо е само да си направите поне едно съвсем малко езерце и всички ще са щастливи! А ако все пак някой недоволства, просто го хващате за ушите и го пускате в езерцето!

RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes

Второто продължение на хитовата игра

■ Производител: Microprose ■ www.rollercoastertycoon.com
■ P90, 16 MB RAM, 1 MB Video Card ■ Икономическа симулация

ОТ АВТОРА



■ Графиката ми изглежда вече допотопничка - това, което е било приемливо преди три години, днес вече е безнадеждно остаряло в света на компютрите. За сметка на това поне системните изисквания са доста ниски! Но не забравяйте, че това са обявените от производителя минимални изисквания и не очаквайте играта ви да хвърчи, ако не разполагате с нещо по-добро.

Нямам нищо против издаването на expansion packs за хитовите игри – напротив, може само да ме радва, че се е появило нещо ново за игра, която ми харесва! Но се съмнявам, че е редно да се продават като отделни игри продължения, които съдържат само допълнителни карти към стария оригинал.

Генко Велев

В интерес на истината при RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes нещата са спорни – от една страна, няма да откриете никаква практическа новост като геймплей (освен може би възможността да си нашарите влакчетата като великденски яйца) От друга – личи си, че от Microprose са се постарали геймърите да получат нещо за парите си – в продължението са включени цели ТРИДЕСЕТ нови сценария (оригиналният RollerCoaster Tycoon съдържаше само двадесет и един)! Освен това има и две-три нови типа конструкции, от които можете да си правите допълнителни rollercoasters, включително да реконструирате действително съществували исторически атракции.

За съжаление този expansion pack изисква наличие на оригиналната игра, за да може да се стартира – ако, разбира се, не ползвате пиратската версия на



групата Myth :-) Те са се постарали доста и на около 300 MB (към половин диск) са включили оригинала, първото продължение Corkscrew Follies (или Added Attractions, както беше наречено от някои разпространители) и естествено цялото ново допълнение Loopy Landscapes.

Последователността, в която можете да играете сценариите, е като в оригинала – отначало са ви достъпни само първите пет и след всеки превъртян епизод получавате достъп до следващите карти. По тази причина няма да можете да се хвърлите направо към най-интересните заглавия като например "Terror Town" и "Urban Jungle", които звучат така, че направо да ви засърбят ръцете... е, поне ако не направите като мен и не използвате някой cheat!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	7	7

Sanity

Психо-екшън от създателите на Blood

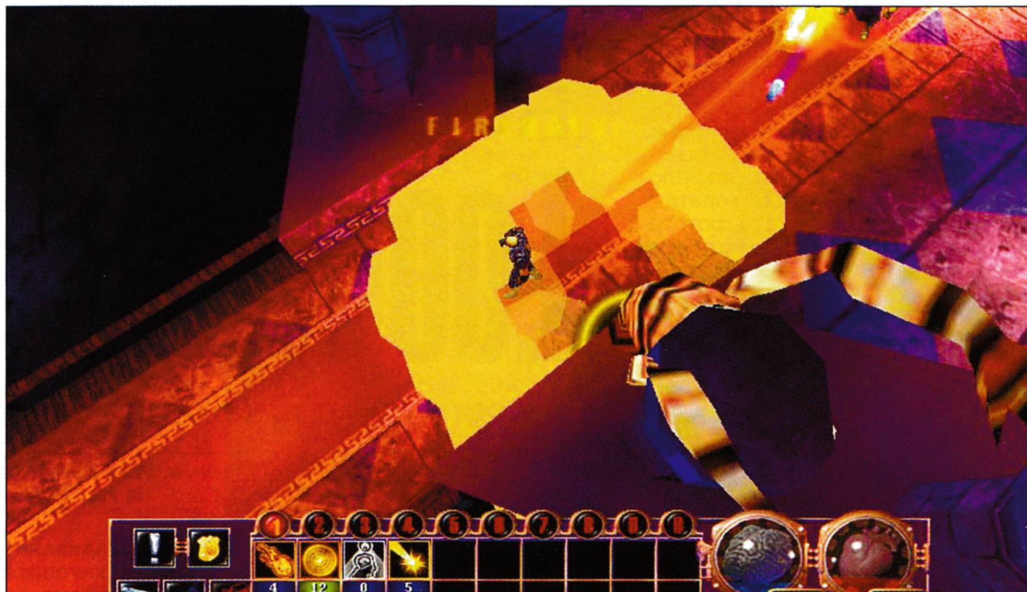
■ Monolith ■ http://www.sanitygame.com ■ PII 300 MHz, 64 MB RAM, 3D Video, 400 MB hard drive space ■ action

Георги Даскалов

Вените в слепоочията на Cain бяха изпъкнали, по челото му имаше капчици пот. В главата му сякаш бушуваше ураган. Той беше преминал Границата и сега Силата не му се подчиняваше. От вратата на бара, от който дойдоха последните нападатели, заизлизаха гъсти кълбета черен дим и секунди след това се появиха пламъците. Един от прозорците се пръсна и от него изпадна горящо тяло. Друг човек, също обхванат от огнената стихия, излезе през вратата, и пищейки и махайки ръце, премина известно разстояние и се просна на няколко метра от краката на Cain. Болката се усили неимоверно, сякаш огънят бе обхванал и мозъка му. Той хвана с ръце главата си и закрещя. После всичко потъмня, гласът му заглъхна, писъците престанаха да се чуват и той се строполи на земята в безсъзнание.

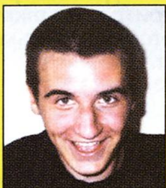
Не, това не е откъс от "Живата факла" на Стивън Кинг. Забелязвали ли сте, че Monolith по традиция изпипват сюжетите на игрите си много добре? Във всички техни заглавия ми се струва, че доста успешно са избегнати изтърканите историйки. Е, случва се и играта да се окаже издънка въпреки сюжета - вижте на какво направиха Blood 2... срамота! Но да се върнем на темата. Просто трябва да ви кажа истината за Sanity от самото начало. Първо - играта е доказателство, че Lithtech енджинът може да показва големи красоти, а и е подходящ не само за 3D-екшъни от първо лице. Второ - това заглавие е пример за това как може една игра, която има хубава графика, увличаща история и Ice-T като гласа на главния герой (да не говорим, че той е написал и песен към играта) да не кефи кой-знае колко. Sanity е от ония игри, които биха били невероятни, само че все нещо им куца. Да погледнем графиката - нищо ѝ няма, даже си е много хубава. Както споменах погоре, Lithtech си върши работата чудесно, при това в third person игра. Sanity притежава станалата запазена за Monolith марка - мрачната атмосфера, която поглъща играча и го кара да забрави за реалността. Ако трябваше с една дума да опиша графиката, то бих казал "тъмна". Не че това е минус. Озвучаването и музиката са страхотни - отново типично за Monolith.

Историята също е на много добро ниво - през 2028 година доктор Joan Aiken открива серум, който позволява на хората да използват мозъка си за много весели и забавни неща - като например пироманските наклонности на агент Cain. А, май забравих да ви запозная - агент Cain е един от най-добрите псионици в Щатите, и работи за DNPC (Departament for National Psionics Control), което е нещо като екстрасенски вариант на ФБР. Целта на DNPC е да предпазва населението от "лошите" псионици, които злоупотребяват с дарбата си. А такива май има много. Първият кандидат-злодей от световен мащаб, с който ще си имате работа, е Priscilla Divine, една дебела лелка в индийски дрехи и чалма на главата. Ще срещнете още "брат" си Abel, който е преминал към тъмната страна, и още един куп други псионици, чудовища както и обикновени хора. В Sanity няма оръжия, като изключим един пищов с безкрайни амуниции, но ще ви е по-лесно да удавите някой противник с водно пистолетче, отколкото да убиете някого с този. Вместо това се използват тъй наречените таланти, които са си чиста



Опа, мумия...

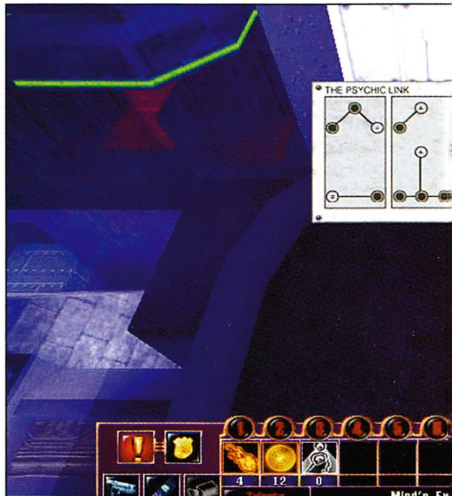
ОТ АВТОРА



■ Monolith да вземат да се стегнат и да престанат да правят полухубави игрички, защото взе да ми писва, а знам, че могат много повече. Сума ти време чакаш някое заглавие, и то, като излезе, да ти разбие детските мечти. Недейте така, бе, хора! Какъв кеф си беше Blood 1... А сега :-(Lithtech е виновен! Едно време Microsoft участваха в разработката му и сега Monolith са урочасани! :P

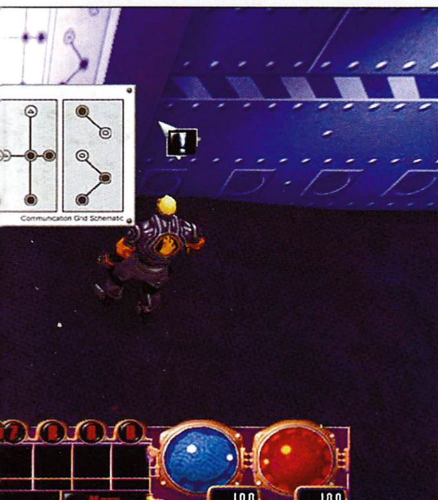


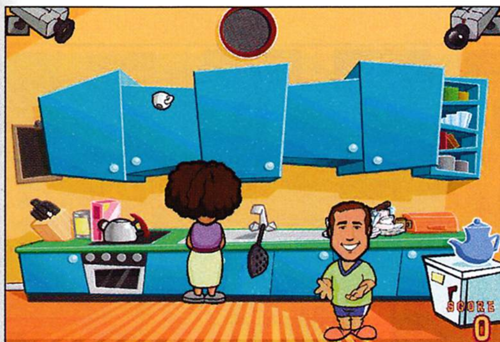
Шефе, търсят те по мобифона... (чалга sux).



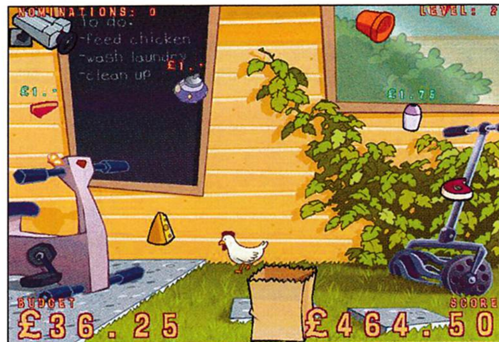
Ммм, пъзелче :)

проба магии, но нали става въпрос за бъдещето, Monolith са решили да не ги наричат така. Могъщи псионици са измислили осемте тотема, които са различни категории таланти. Cain владее Огнения тотем, но не си мислете, че ще можете да използвате всичките таланти още от самото начало - те се намират по време на играта под формата на talent cards. Ще срещнете доста разнообразни таланти, вариращи от засипване на противника с метеорити (или нещо от сорта...), до по-дефанзивните като няколкото вида щитове. При използването на повечето от тях се получават цирkаджийски светлинни ефекти, което е единственото нещо, което не харесах в графиката на играта. Противниците ви са доста, но малко се губят из огромните нива на играта, които са 20 на брой. Затова през голяма част от времето се лутате из нивата без да се биете. Иначе битките са си здрави. Имайте предвид, че не трябва да използвате сила срещу случайни хора, иначе ще трябва да чакате да се зареди последният ви Save - в главата на Cain е имплантиран Agression Control Chip. Мултиплейърът е трагичен - тъпите нива развалят удоволствието. Monolith са се опитали да привлекат фенове с продажбите (!!!) на нови таланти по Интернет, но както всяко друго начинание, свързано с хвърляне на пари на вятъра, и това е обречено на провал. Като цяло играта не е лоша, но очаквах къде-къде повече от нея.





Хайде да измием чиниите!



Какъв майтап. Трябва да уловите правилните продукти.

Big Brother

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	4	2	3

Големият брат ви гледа... и какво от това

■ Infogrames ■ www.infogrames.com ■ P200, 32 RAM, 2MB Video ■ Simulation

ОТ АВТОРА



■ **Big Brother заема почетно място сред най-идиотските творения на софтуерната индустрия в последните години. Честно казано, не съм гледал еднoименния сериал, но след тази игра не изпитвам и особена нужда да го сторя. Не знам какво са си мислили от Infogrames като са купували лиценза и са правили играта, но е сигурно, че не са го постигнали.**

Когато преди няколко месеца тествах една игра, в която се организираше лов на койоти с хеликоптери и огнехвъргачки, си мислех, че вече съм видял дъното на дизайнерските щуротии. Още първият поглед върху Big Brother ме убеди, че не съм бил прав.

Никола Дърпатов

Интересно нещо е геймърската индустрия. Понякога уж сериозни фирми като Infogrames правят неща, за които човек със здрав мозък никога не би се присетил. Едно от поредните налудничави хрумвания е да се купи лицензът за телевизионния сериал Big Brother и същият да бъде надлежно опакован с игра и продаден на феновете. Дотук добре. Сериалът може би не е лош, а зрители сигурно се намират. Това, което са измислили за софтуерен вариант програмистите, обаче надхвърля и най-смелите очаквания на геймърите. Купонът започва още докато четете официалното представяне на играта. Според него ви очаква симулация на сериала, допълнена с много забавни елементи. Рекламата на Infogrames звучи така, че все едно ще се сдобиете с нещо от типа на култовия хит The Sims. Като си пуснете Big Brother – The Game, направо ще онемеете. Ако случайно сте повярвали на рекламите на производителя, ще започнете да търсите катран и пера за линч на програмистите, а в случай, че сте проявили благоразумието да не се хващате на уловката за симулацията, имате реалния шанс да се посмеете на една от най-безумните игри в последните месеци.

Очевидно мнението на Infogrames за гледащите телевизия геймъри не е особено високо, защото предлаганото е меко казано странно. С две думи ще намерите

няколко дебилни игрички, опаковани с лиценза на тв сериал.

Сигурно авторите на Big Brother са твърдо убедени, че геймърите искат единствено и само това. Друго логично обяснение просто няма.

Самите игрици са доста семпли. В една от тях трябва с помощта на хартиено пликче да събирате падащи от небето хранителни стоки. Предлагат се видеопъзели и други странни развлечения. Като абсолютен връх имате възможност да измиете чиниите в къщата на "Големия брат". Въобще разнообразие отвсякъде :-)

На тема графика нещата също са доста интересни. Това, което ви чака като гледка на монитора, е направено в анимационен стил, но в най-добрия случай има качеството на набързо скалъпен с Macromedia Director продукт. Няма и следа от детайлни анимации и разни други красоти, които са просто задължителни за всяка модерна игра.

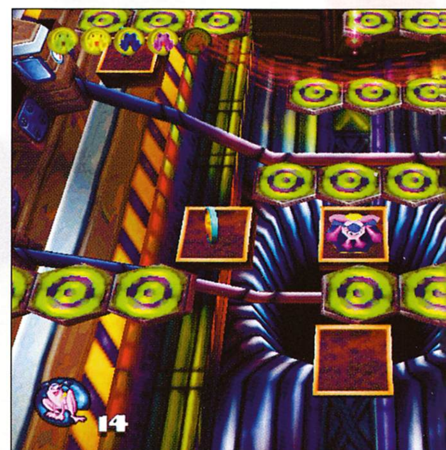
Въобще Big Brother – The Game си е едно голямо увеселение. Ако сте давали пари за играта, смехът ви бързо ще секне, но ако имате възможност да си я поджиткате просто ей така при някой баламурник, излъгал се да си я вземе, имате реалния шанс да се позабавлявате по няколко начина: веднъж като се подигравате на съответния ваш познат и веднъж като се смеете на една от най-големите дивотии на годината.



Оригиналният Frogger е създаден от известната японска фирма Konami през 1981 г. Лицензиран е за продажба в Щатите от Sega, на която донася световна слава и до ден-днешен е една от най-интерпретираните игри за най-разнообразни платформи.



Подло ниво.



14 живота са предостатъчни.

Frogger 2: Swa

Маниакалната страст се завръща

■ Konami ■ www.frogger.com ■ P 200, 32 RAM, 3D Video ■ Arcade

Шареният дизайн първоначално заблуждава, че играта е категорично детска. Тя обаче остава в тази рубрика с изричното предупреждение, че е подходяща за калени деца над 10 години със силна воля и изградени навици в аркадните игри и е опасна клопка за възрастни.

Елица Тодорова

Рискът да я връчите на детето си, а после да го изтикате от компютъра, възползвайки се от правото на по-силния, е голям. Особено ако сте от родителите, които си спомнят с умиление за младостта си, прекарана пред аркадните автомати. А ако не сте от тях и ви е останала още някаква младост – вземете си Frogger 2 и използвайте часовете, в които детето ви спи, за да имате и вие такъв спомен за умиляване на старини.

Главният герой е жабокът Frogger, който страда от неестествена фобия от вода. За разлика от оригинала, той си има и приятелка – розовата Лили с дългите опашки, с която също можете да играете. Наличието на сюжет е нетипично за жанра, но тук той е съвсем уместен и придава индивидулен облик на нивата. Историята е семпла и забавно поднесена в приятни комични филмчета. Крокодилът Суомпи мрази неистово жабешкия свят и прави всичко по силите си да го унищожи. Задачата вече не е просто да преведете подопечната си жаба здрава и читава на отсрещната страна на магистралата – в болшинството от мисиите трябва да съберете братчетата и сестричетата на Лили, разпятани по опасни места от гадното влечуго.

ОТ АВТОРА



■ Frogger 2 е велика игра! Купете си и я занесете вкъщи само ако наистина можете да отсъствате от работа 2 седмици и няма никаква опасност да провалите учебната година на детето си.

Чудесно попадение са и множеството превъзходно изпипани jump'n'run-елементи. Играта е страшно динамична. Трябва да преодолявате бързо и безпогрешно комбинации от най-невъобразими живи и механични препятствия – злонамерени стършели, кондори, слонове, мравояди, паяци, рицари и горили се редуват с пропадащи подове, бързи сенокосачки, валяци и прахосмукачки, торпеда, ракети, астероиди и лава. Усещането по време на игра е страхотно – затова и не помисляйте да се предавате, ако закъсате някъде. Повикайте на помощ съседи и разбирачи, признайте си безсилието, това няма значение, всички мъки ще ви се изплатят стократно – все в някое ниво ще се влюбите безпаметно и тогава прощавай, околен свят, прощавай, живот. На места се крещи от радост и се пищи от ужас :-)

Откакто открих Жаби в космоса (Frogs in Space) и призрачната стая с изчезващото под носа ми жабе, нямам желание за нищо друго освен за още и още Frogger 2. Катастрофално увлечение за ученици по това време на годината, трябва да предупредя отново.

Има разнообразни варианти за игра

Освен стандартния сингъл плейър, в който трябва да спасите жабите от техните коварни врагове, има и доста други начини да прекарате приятно



Върховно усещане в Космоса.





Лили казва нещо като "Глупи!" всеки път, когато я бастисате по невнимание.



Омразно приключение.

mpy's Revenge

времето си из блатата на този свят. В arcade режима ще можете на спокойствие да потренирате за предстоящите изпитания, като там имате възможност на воля да повтаряте всяко ниво, докато откриете хитринките за намирането и събирането на всички бонуси. Това пък от своя страна е жизнено важно в "кампанията", ако, разбира се, имате желанието и амбицията да видите скритите нива и другите изненади, подготвени от авторите на тази гениална игрица. Като допълнителна уловка в arcade-режима ще можете да се пробвате на нива, които са достъпни единствено и само там.

Майтап е и опцията за multiplayer. Мрежа с жаби? Звучи налудничаво, но не е. Можете да се пробвате в най-различни варианти на cooperative game, където няколко от вашите зелени, лилави и т.н. любимци трябва заедно да преодолеят нивата. Естествено Frogger 2 няма особено големи шансове да изтика StarCraft от класациите по геймзалите, но това, което се предлага в тази насока, определено е забавно и може да послужи за приятно разнообразие.

Самата реализация на играта е феноменална. Интерфейсът е приказен. Жабата се управлява само с помощта на 6 клавиша. Все пак собствениците на добри джойстици и джойпадове ще са в по-добро положение, защото Frogger 2 като всеки аркаден екшън изисква бързи реакции, а това си плаче за специален геймконтролер.

Приказката продължава и при графиката. Динамичната камера е една от най-приятните черти на играта. Програмистите са успели да постигнат нещо, което се отдава на малцина – хем камерата непрекъснато да сменя положението си, за да ви дава добър поглед към събитията на екрана, хем самите играчи никога да не губят ориентация къде се намират и какво правят. Всичко това е реализирано почти на ниво игрален филм и винаги ще се чувствате в центъра на действието. Най-големият купон обаче са самите жаби. Освен че са нарисувани с голяма любов и имат качеството на анимационен филм, моделите на жабоците предлагат десетки забавни анимации. На едно от нивата примерно термити нападат вашия герой и ако успеят да го изловят, той бавно се подува, докато се пръсне като зряла круша. На друго място рицари превръщат жабата в италиански специалитет. Всичко това обаче е напълно безкръвно и по-скоро наподобява на екшъните, познати на децата от Cartoon Network. Въобще нещо като легендарния Earthworm Jim, но в изключително шарен и добре направен 3D-вариант.

Звукът е еталон за жанра, точно като започне да доскучава, изниква някакъв нов комичен ефект, освен това е от голяма полза да чуете дали поредната смъртоносна опасност идва отляво или отдясно, още преди да сте я видели, когато често вече е късно.

Въобще екшънът е пълен – и за малки, и за големи, и за такива, които са големи, но вътрешно са си останали деца :-)



На другия бряг ви чака гаден паяк, но можете да го прескочите.

Завръщането
на аркадните легенди

Никола Дърпатов

Ретрото в този брой на PC Club е малко по-особено. През месеца излязоха няколко нови версии на легендарни аркадни автомати и затова решихме да ви представим новите игри и техните първообрази. Ограниченото пространство дори не ни позволява да пишем за всичките версии. Поради тази причина се спряхме само на трите най-добри. На предишните две страници ще намерите информация за абсолютния мегахит Frogger 2, а в ретро рубриката представяме култовите екшъни Breakout и Galaga.

За незапознатите с магията на аркадите ще кажа и две думи за първообразите на тези игри. Аркадните автомати (автоматите с видеоигри) винаги са имали основното предимство, че предлагат много опростен и балансиран геймплей. Фактът, че геймърът пуска нова монета за всяка игра, винаги е карал производителите да се съобразяват с обстоятелството, че са длъжни да поддържат интереса към играта. Това от своя страна гарантира максимално удобни контроли и постепенно нарастваща трудност, която да не уплаши начинаещите с пълчища непобедими противници. Всичко това за радост е запазено и в новите версии на аркадните класики, които може и да не изместят Quake и StarCraft от класациите, но със сигурност ще намерят много почитатели.

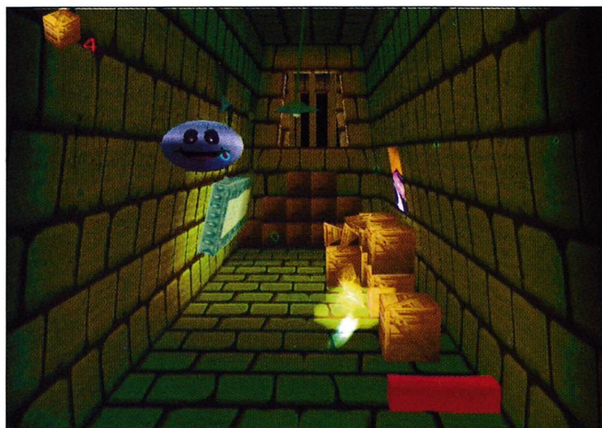
Arcade CLASSICS 2000



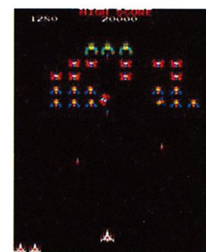
Breakout е една от първите видеоигри въобще. През годините тя излиза в хиляди варианти за всички възможни домашни и аркадни системи. Най-култовият ѝ вариант безспорно е легендарният Arcanoid, който в началото на 80-те години беше една от най-популярните игри по аркадните зали.

Сега Atari пуснаха нова версия, която действително успява да внесе нови елементи в геймплея. А той е максимално елементарен. На практика в Breakout контролирате хилката Bouncer, която просто трябва да унищожи даден брой тухли от противостоящата стена, за да минете на следващото ниво. Тухлите се чупят с помощта на стомамени топки, които, ако бъдат изпуснати, водят до загубата на един от малкото животи. Авторите на Breakout 2000 са успели да вкарат в играта дори нещо като сюжет. Вашият Bouncer е пленен от злодей и трябва да се измъкне от затвора, а след това и да види сметката на своя враг. Всичко това е реализирано като поредица от пъстри нива, в които ще намерите най-различни модификации на темата за хилката, топката и стената. На места ще жонглирате по 10-15 топки, има топки-бомби и т.н. Въобще Breakout 2000 е изненадващо разнообразна игра, която ще стопли сърцата на всички фенове на аркадните игри.

Breakout, Frogger 2 и Galaga са живото доказателство, че добрите игри са безсмъртни.



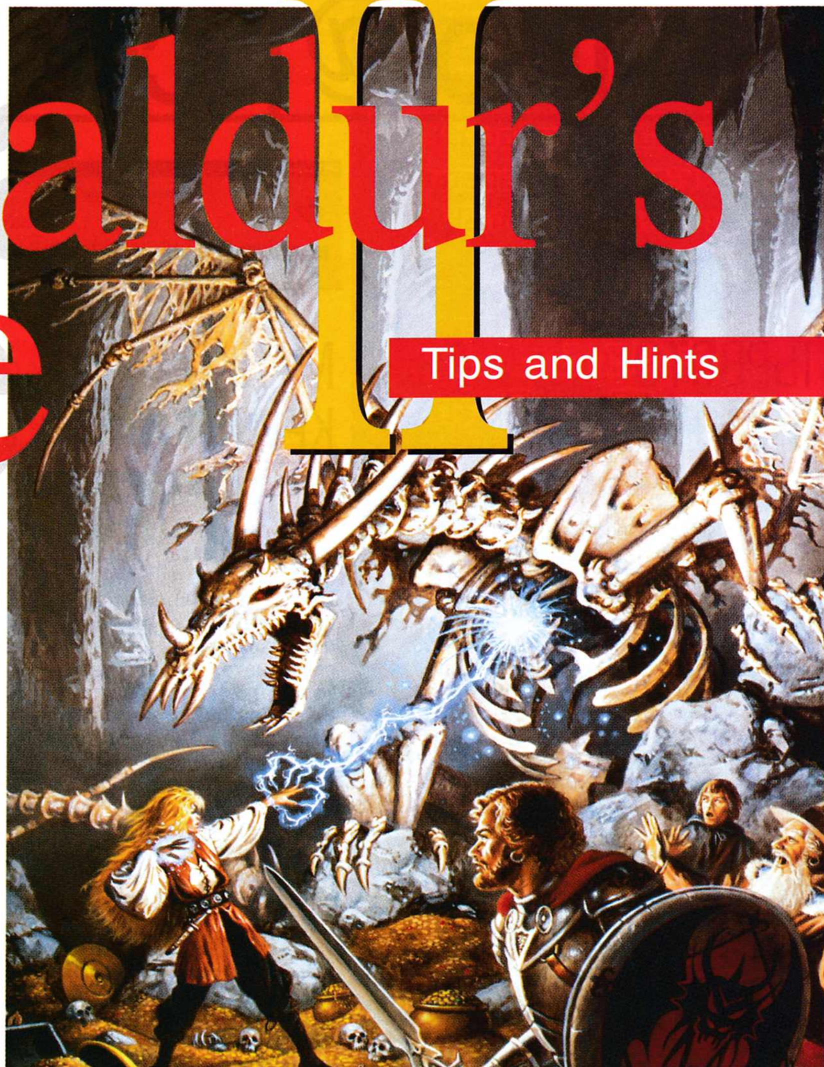
Galaga: Destination Earth



Другата аркадна легенда за месеца е Galaga: Destination Earth. Първата Galaga е доста семпла екшън игра, в която трябва да изтрепете максимално количество летящи чинии, за да минете на следващото ниво, където се повтаря същото, но с по-трудни противници. В новата версия не само има 3D-графика, но дизайнерите са вкарали и 3D-нива. На практика геймплеят не е променен по никакъв начин спрямо аркадния първообраз с тази разлика, че в Galaga: Destination Earth само първите 2-3 нива са в класическото 2D. След това играта става нещо като силно опростен космически симулатор, в който можете да стреляте на воля, без да се притеснявате за муниции и прегряващи лазери. Ако искате да прекарате 20-30 минути с неангажиращ екшън, Galaga ще ви достави удоволствие, а ако търсите нещо по-сериозно, просто си намерете друга игра :-)

Baldur's Gate II

Tips and Hints



Генко Велев

В играта нищо не изглежда такова, каквото е и нищо не е такова, каквото изглежда! Единствената по-елементарна от гледна точка на куестовете част е самото начало – докато се измъкнете от подземието затвор. След това и най-простият quest включва цял куп мини-куестове, които се саморазмножават и разклоняват и имат най-непредсказуеми последици. С какво точно ще се срещнете до голяма степен зависи от състава на групата ви. Съвсем често явление да тръгнете да изпълнявате някаква задача и по пътя нещата така да се закучат, че да ви се напълни "тефтерчето" с нови записки! Не само това – някои от нещата, които ще направите, имат последствия, които се проявяват много време след това и то само при определени условия. Ще се изненадам, ако има поне един човек дори и сред производителите, който е в състояние да изброи всичките загадки и невероятни обрати в сюжета!

Това е и причината, поради която в тази кратка страничка можем да ви дадем съвсем малко сведения, които могат да ви помогнат единствено докато сте стъпите на краката, особено ако това е първото ви запознанство с Baldur's Gate 2.

"BG2 представлява такава концентрация на висококачествен интелектуален труд, че кара всички да се чувстват нищожни и маловажни..."

Инсталация и конфигуриране

Според мен, за да играете в режим 800x600 и нагоре, трябва да имате поне 17-инчов монитор, в противен случай всички фигурки стават дразнещо дребни. Освен това не се хвърляйте да включвате 3D-опцията – тя няма да ви даде практически никакво подобряване на графиката, но има вероятност да причини силно забавяне.

Създаване на персонаж

Преди всичко имайте предвид, че тази втора част е значително по-трудна от оригинала, така че се пригответе за доста цикли save/load. Ако си прехвърлите героя от първата част, ще се лишите от възможността да използвате разните екзотични специалности, но и без това моята препоръка е да играете за пръв път с нещо стандартно и едва когато преигравате, да започнете да си правите експерименти. Какъв герой да изберем – в самото начало в групата ви ще влязат Imoen, dual-classed до Mage (това и аз си мислих да го направя в първата част), Jaheira – fighter/druid и рейнджърът-идиот Minsc, т.е. разполагате с крадец, всички видове магии и челен боец. Така подбрана, групата ви дава възможност да започнете със всякаква специалност. Въпреки това, ако това е първото ви запознанство с Baldur's Gate, е най-добре да почнете с human/fighter. Ако решите, по-късно можете съвсем лесно да направите "dual class" и да му смените специалността (предполагам, че в началото ще си поиграете повечко, за да има героят ви максималните точки (18) по важните показатели (но оставете charisma на 3 – един от първите куестове ще ви даде пръстен, даващ charisma=18). ВАЖНО: Ако предпочитате да играете с изцяло създадена от вас група (като в Icewind Dale), можете да започнете в режим "multiplayer game" и да създадете и управлявате и шестте персонажа.

Портрети и скриптове

Един от недостатъците на играта са малкото на брой портрети за героите. Не е проблем обаче с минимални познания да си направите "custom" портрети, да си изтеглите от Интернет или просто да си прехвърлите нещо от Icewind Dale. Значително по-сложен е въпросът със скриптовете – това са мини-програми, които на практика управляват героите ви. Разполагате с набор от предварително готови скриптове, които можете да използвате посредством командата "customize" (след като започне играта), но ако имате известни познания по програмиране, можете да си направите и по-добри. На сайта www.planetbaldursgate.com има програма, която улеснява този процес, но въпреки това ползвайте само готовите скриптове освен ако не сте твърдо убедени, че знаете какво вършите.

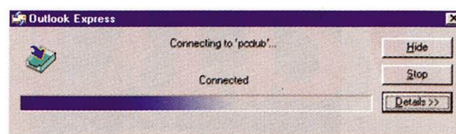
Състав на групата

Веднага след като излезете от първоначалния си затвор, ще загубите (временно) Imoen, но пък междувременно ще сте намерили друг крадец (bounty hunter), така че ще имате кой да ви открива тайните врати и капаните и да ги обезврежда. От първия куест ще ви изпадне елфка cleric/mage, а от кръчмата Copper Coronet още от самото начало ще можете да вербувате и други герои. За съжаление елфката (cleric/mage) е крайно слаботелесна, така че поне аз реших бързо да я разкарам, веднага след като се добрах до Copper Coronet. В кръчмата ще намерите Nalia – thief/mage (заместничка на Imoen), както и Anomen – fighter/cleric. Неговият главен проблем е ниският му показател "dexterity", поради което има доста лош armor class (AC).Една забележка относно репутацията – внимавайте също някой от героите ви да не убие невъоръжен човек (дори и да е станал "червен"), защото това ще намали репутацията ви с цели 5 единици и съответно ще покачи цените в магазините с около 20%.

Още нещо много важно – при качване на ниво героите ви придобиват случаен брой hit points (дори можете да получите и само една-единствена точица). Според мен това е много досадно и по-добре винаги, когато качвате ниво, да поставяте "трудността" на минимум. Това ви гарантира получаването на максималния допустим брой hit points. Но пък гледайте да не забравите после да върнете "трудността" обратно, защото иначе ще получите много по-малко experience points. Същият номер можете да правите и когато магьосниците ви преписват скролове (командата "write magic") – иначе има голяма вероятност преписването да е неуспешно и да изхабите някой много ценен и рядък скрол.

Ако закъсате с някой куест от главната сюжетна линия, ще намерите walkthrough на www.planetbaldursgate.com. Помощ по страничните куестове можете да получите на форумите на същия сайт. За съжаление поне преди редакционното приключване на броя официалният форум на Interplay не ставаше за нищо.

M@il To: pcclub@pcclub-bg.com



ПЪРВОТО ПИСМО

From: vision@iterra.net

Hi, PC Club,

Пише ви Иван,

Първото ми впечатление от вашето списание е, че то е супер-невероятно-готино! Още не съм прочел всичко, но бързам да изкажа мнението си за дизайна. И ако разрешите, да дам моята оценка. Ще започна с корицата: 9/10, NEWS CLUB Headlines / PC Club Express 10/10; NEWS CLUB Preview 9/10; GAME CLUB Hotspot 10/10; GAME CLUB Review 9/10; GAME CLUB Junior 6/10; GAME CLUB Hall of fame 8/10; FAN CLUB Mailbox/Readers/Game/Charts/format с: 10/10; MULTIMEDIA CLUB Web News/Software/Web Guide/Hardware News/Mobile 10/10. Както изглежда, Multimedia и Fan Club особено ми харесват и са просто перфектни като дизайн и като съдържание. Все пак има още какво да се желае по review-дизайна и някои други дреболии, но сам сигурен, че по-нататък с времето и списанието ще става все по-хубаво и по-красиво.

В заключение мога да кажа, че PC Club е едно наистина хубаво предложение, с нови идеи, много добър дизайн, както на списанието и на web-сайта, така и на диска, с много добре подбрана информация, добри статии - абе въобще THE BEST! Няма 5-6, няма какво да се лъжем - кефи ме и аз лично вече съм фен на PC Club!

Reply:

Цялата редакция направо се изчерви при толкова много похвали на едно място :-) Радваме се, че брой 1 се е харесал и ще направим всичко възможно да оправдаем доверието на всички, които вярват в PC Club. Списанието още не е перфектно и ние самите имаме един куп идеи как то да стане още по-добро и интересно. Надяваме се в следващите месеци и последните ти забележки да отпаднат.

МАЛКО КРИТИКА

From: k.jekov@biscom.ne

Здравейте,

сигурно ще трябва да приемете и като нормален факта, че ще получавате и критични писма, така че аз ви пращам едно такова като начало. Още повече, че сигурно критичните писма ще са по-малко от останалите... пожелавам ви го. Става въпрос за диска към списанието... добър е като оформление и като начало, но прословутият клип на Star Wars: Episode 2 така и не тръгна. Слушах по "Микрофон и Мишка" големите суперлативи за тоя клип и да си призная купих списанието с диск, само за да го видя. Пишете ми защо така се е получило? Вие видяхте ли тоя клип преди да пуснете списанието по сергиите ? :-))))

Чао засега и умната.
Красимир Жеков

Reply:

Проблемът с клипа на Star Wars: Ep. 2 не е в диска, нито пък в редакцията на PC Club. Проблемът е, че филмчето е правено за Quicktime 4, а от Apple не разрешават публикуването на тази програма на дискове към списания :-(В Windows Media Player пък има интегрирана по-стара версия на Quicktime (пак поради лицензионни проблеми с Apple), която не може да пусне този клип и създава впечатлението, че самият той е повреден. Ако нямате инсталиран Quicktime 4, няма да можете да гледате действително страхотния клип на Episode 2. Решението и тук се нарича Интернет :-) Quicktime 4 може да бъде изтеглен безплатно от www.quicktime.com, така че поне тези с достъп до Интернет няма да имат проблеми. Освен това програмата е приложена към повечето софтуерни пакети на Adobe, а също така и към някои игри като Wheel of Time примерно.

АБОНАМЕНТ ЗА PC CLUB?

From: dimitart@mbox.infotel.bg

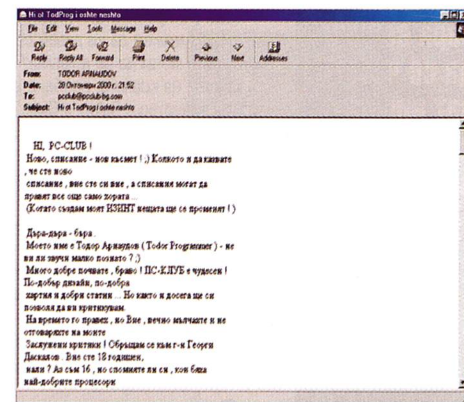
Здравейте,

Пише ви момче на възраст от 16 години от Родопите. Днес посетих сайта ви и бях много заинтригуван. За жалост не мога да се сдобия с брой 1 на вашето списание, защото го няма никъде в околността. Има ли някакъв начин да го получа персонално от вашата редакция? Надявам се в бъдеще да има и годишен абонамент.

Предварително ви благодаря,
Димитър Терзиев

Reply:

Вече получихме няколко писма с питане за абонамент на PC Club. Отговорът е: Да! Абонамент за списанието ще има в най-скоро време. В момента правим последни доуточнения с пощите за доставката и получаването на каталожен номер. Повече подробности ще намерите скоро на www.pcclub-bg.com и в следващия брой на списанието.

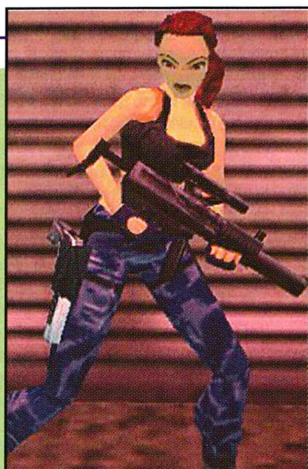

Hi ot TodProg i oshte neshto

From: TODOR ARNAUDOV
Date: 20 Октомври 2000 г. 21:52
To: pcclub@pcclub-bg.com
Subject: Hi ot TodProg i oshte neshto

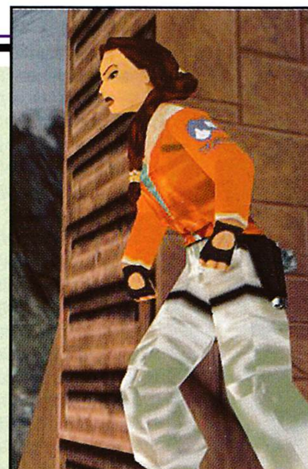
HI, PC-CLUB !
Ново, списание - нов късмет ! ;) Колкото и да казвате, че сте ново
списание, вие сте си вие, а списания могат да правят все още само хората ...
(Когато създам моят ИЗИНТ нещата ще се променят !)

Дъра-дъра - бъра.
Моето име е Тодор Арнаудов (Todor Programmer) - не ви ли звучи малко познато ? ;)
Много добре почвате, браво ! ПС-КЛУБ е чудесен ! По-добър дизайн, по-добра
хартия и добри статии ... Но както и досега ще си позволя да ви критикувам.
На времето го правех, но Вие, вечно мълчахте и не отговаряхте на моите
Заслужени критики ! Обръщам се към г-н Георги Даскалов. Вие сте 18 годишен,
нали ? Аз съм 16, но спомняте ли си, кои бяха най-добрите процесори

Загадката на PC Club



Сигурно много от вас се питат какво стана със загадката от брой 1 :-) За съжаление до този момент сме получили един единствен правилен отговор на въпроса за облеклата на Лара Крофт. Всички останали писма съдържаха грешни предположения и поради това не могат да участват в конкурса :-(Освен това писмата в редакцията продължават да пристигат писма и затова решихме да отложим раздаването на наградите за следващия месец, за да могат всички желаещи да участват в конкурса за джойстика и двата джойпада Wingman. Очаквайте отговора на загадката и имената на печелившите в следващия брой на PC Club, когато ще ви представим и новата игра на списанието с още по-големи награди. А ако случайно сте пропуснали брой 1 - можете да го намерите на площад "Славейков" в София.



СЕНКИТЕ НА МИНАЛОТО

From: glide_bg@yahoo.com

Здравейте маниаци!!!!

Или здравейте, PC Club!

Пише ви един много стар ваш почитател. Имам предвид още от времето, когато бяхте в PC Mania. Какво да ви кажа... искам да ви питам защо стана така? Защо се разделихте? Както и да е! Явно има причина. Каквато и да е тя - аз ви подкрепям. Никой не може да отрече, че вие сте истинските PC-маниаци. Сега за PC Club. Новаторският дизайн е много сполучлив и не казвам голяма дума, ама е най-добрият, който е правен досега. Не е комерсиален, има индивидуален вид, абе направо с две думи - ВЕЛИК!!! Не се притеснявайте относно желанието да бъдете най-добрите, вие вече сте! Още от първия брой детронирахте всички! Иначе имам желанието да кажа една-две идеи, надявам се, че възприемате критиките като нещо добро.

1. Фоновете зад статиите. Защо само с един цвят? Това е добре, ама слагайте и разни картинки. Слагайте и разни по-тъмни и ярки цветове. Ама да не стане така, че в един момент да е само с такива. Балансирайте между светли, тъмни, ярки и дюс цветове.

2. Шрифтовете. Сменяйте шрифта на различните статии. Както и на заглавията. Повечето заглавия на статиите са само от разни сиви или друг цвят букви. Дайте малко по-футуристични елементи. Ама пак намерете някакъв баланс. Общо взето правете по-голямо разнообразие. Не правете статиите само в един вид, в делови стил, като някакъв договор или нещо от този род.

Иначе, както вече казах, всичко е велико.

Продължавайте все така.

Ваш вечен фен Росен Такев

Reply:

По дизайна на списанието се работи непрекъснато и се надяваме с всеки следващ брой да изглежда по-добре. Иначе от критики не се притесняваме - напротив! Всяка критика е полезна, защото безгрешни хора няма, а нашата обща е цел е PC Club да стане списание, което да не се страхува да бъде сравнявано с най-добрите западни издания.

За финал и малко на тема миналото :-) Този въпрос го получихме в десетки писма и обаждания в редакцията, така че ето и отговорът. Ние винаги сме искали да направим списание, което да може с гордост да бъде показвано на производителите на игри и на колегите от западните издания. Списание, което не само да е актуално като съдържание и да предлага на своите читатели ексклузивна информация, която не може да се намери никъде другаде, но и да има качество на печат и оформление, които не отстъпват по нищо на най-добрите световни издания. По най-различни причини това беше неосъществимо в предишното издание, в което работехме :-) Затова решихме да напуснем и направим списанието, за което винаги сме мечтали. От многобройните писма, които получаваме виждаме, че сме постъпили правилно.

АЗ СЪМ БЪЛГАРЧЕ...

Писмо, адресирано до небезизвестната фирма Sierra, успя да стигне и до нашата редакция. Целият ни екип дълго се смя и плака от написаното в него.

Следният текст не цели да злепостави нито едно от споменатите в него имена. Целта на публикацията е да накара читателите на PC Club да се посмеят от сърце на тъжните факти. Правописът и пълното съдържание са запазени.

Hello,

I`m Lyudmil Parvanov, and I`m from Bulgaria. I will have tv production in one of our new tv, she is properti of Bolkan News Coproration, one of the Murdok firms.

I want to have with your organisation a partnership only for information for new games, internet with your company. The name of my tv show is "3D", the show will be for the best PC, Mac, Playstatin, Sega games, internet pages, new software, hardware and etc. The show is every second week. I have a primery text If you agree, to have a partnership for this.

(ето го и "primery text"-ът)

Attn: Mr. Parvanov,

Concerning our conversation, Гм glad to assure you, that (firм, organisation) is going to assist you with information you need, about the all new games, software...., which will be reviewed in your tv production "3D" on bTV.

Ocupation........ Best regards

Date....... ....

Thank you for now, you know мy mail, if you have any questions please ask.

Lyudmil Parvanov, Sofia, Bulgaria, Europe

P.S. Please excuse мy, but I have only this mail property of Sierra.

Бива ли така, уважаеми г-н Първанов? Вие ли сте типичният български предприемач, който "прославя" името на родината ни зад граница? Надяваме се, да не сте! Също така храним надежди, че занапред ще използвате услугите на преводаческа фирма или поне ще изкарате курс по английски език. Имайки предвид качеството на офертата ви като цяло, ще ви посъветваме да потърсите специалисти, които да ви помогнат с изготвянето на текст, който получателят ще съумее да разбере, и няма да му се налага да търси помощ от трети инстанции. Искрено ни се иска в Sierra да не са ви взели твърде насериозно, защото горко ни на нас, останалите българи, които с много труд са градили добри отношения с този голям разработчик на игри и мултимедийни продукти. Не знаем кой е отговорен за подбора на хората, които трябва да направят bTV хубава телевизия, но той очевидно трябва да се замисли сериозно по въпроса, кого и защо назначава... Или поне да включи в изискванията елементарна грамотност и езикова култура. Не би било лошо английският поне на някакво ниво също да е задължителен, още повече че точно тази телевизия е собственост на англоговорящи. Ако те получат подобно писмо, в bTV ще летят глави :-)

Във втория брой на PC Club отново ви предлагаме подбрани световни геймърски класации. Решихме да подменим британската класация на Special Reserve Network с по-представителната, според нас, класация на Gamespot.co.uk. Внимание - това не е онзи Gamespot.com, който е известен на всички, а неговият по-малък английски брат, на който познавачите разчитат за най-пресни новини около игрите на европейските фирми. Като цяло - много полезен сайт за всеки играч, въпреки грозния си дизайн. Другото нововъведение в тази рубрика са цифрите, записани в скоби след всяка игра. Те указват на кое място е била играта в предишната публикувана от нас класация. Така вие лесно можете да се ориентирате за промените, без да ровите по стари броеве - коя игра се изкачва, коя пада и въобще накъде духа вятърът по света. По разбираеми причини за британската класация не сме дали такава информация. Новите игри и тези, които в миналия ни брой не са се добрали до място в съответната класация, са означени с (-). Прави впечатление, че най-бързо се променя класацията за Америка и Канада. Това по-скоро е странично явление, причинено от различния метод, използван за съставяне на класациите. Отново напомняме, че тези класации са актуални спрямо датата на редакционното приключване на броя и за да видите най-новите им версии, трябва да посетите уеб-сайтовете на съответните фирми.

Глобална класация на
Millidan
www.global100.com

1. Diablo II (1)
2. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (-)
3. Planescape: Torment (2)
4. Icewind Dale (4)
5. Deus Ex (8)
6. Heroes of Might and Magic 3 (5)
7. Age of Empires II: Age of Kings/Conquerors (3)
8. Unreal Tournament (6)
9. Alpha Centauri/Alien Crossfire (7)
10. The Longest Journey (11)
11. The Sims/Livin' Large (10)
12. Baldur's Gate (9)
13. Might and Magic 8: Day of the Destroyer (12)
14. Civilization 2: Test of Time (13)
15. Demise: Rise of the Ku'Tan (17)
16. Gabliel Knight 3: Blood of the Sacred... (20)
17. Vampire: The Masquerade Redemption (-)
18. Final Fantasy 8 (-)
19. Half Life/Opposing Force (16)
20. Thief II: The Metal Age (-)

Седмична класация на
PC Data
www.pcdata.com

по продажби (САЩ и Канада)

1. The Sims/Livin' Large (-)
2. MP Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes (-)
3. The Sims (2)
4. MP Roller Coaster Tycoon (5)
5. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (-)
6. Age of Empires II: Age of Kings/Conquerors Expansion (3)
7. Diablo II (1)



8. Microsoft Age Of Empires II: Age of Kings (8)
9. Sim Theme Park (-)
10. Starcraft (7)

Класация на
Gamespot
www.gamespot.co.uk

(Англия)

1. Who Wants To Be A Millionare?
2. Baldur's Gate II: Shadows of Amn



3. The Sims: Linvin' It Up (Livin' Large)
4. Age of Empires II: Age of Kings/Conquerors Expansion
5. Star Trek Voyager: Elite Force
6. Midtown Madness II
7. The Sims
8. MP Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes
9. Deus Ex
10. FA Premier League Manager 2001

Имаме удоволствието още от брой 2 да ви представим и първата българска класация за игри, която се изготвя чрез истински допитвания до по-широк кръг геймъри. Тя се прави от предаването "Нощен Мист", което се излъчва всяка събота от 23:00 ч. по популярния музикален канал ММ и от този брой ще можете да я намирате винаги на страниците на PC Club.

PC Club
представя





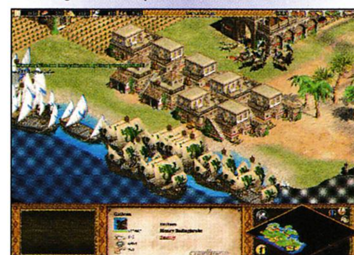
1. The Sims - Livin' Large



2. Baldur's Gate 2
3. Counter-Strike
4. The Longest Journey
5. Midtown Madness 2



6. Blair Witch Volume 1
7. Age Of Empires 2



8. Diablo 2
9. Theme Park World
10. Ground Control

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.

Страницата подготви: Боян Спасов

Доскоро съчувствах на хората, които не могат да минат трето ниво на еди-коя-си игра. Почти се просълзявах, когато някой ми се оплакваше, че цяла нощ се борил с Windows-а и пак не успял да подкара принтера и звуковата си карта едновременно. Сърцето ми се късаше, когато чувах тъжната история за човечеца, на който за трета поредна година вирусът Чернобил му скапал харда и BIOS-а. Това беше доскоро... Сега просто поглеждам събеседника си в очите и казвам: "Бъди щастлив, че не си бил там, откъдето аз се връщам!".

Геймърският Ад

(не е по Данте, нито по Doom 2)

Боян Спасов

Брей, опасна работа е това да ти публикуват снимката в геймърско списание. Напоследък непознати хора ме заговарят по улиците с думите: "Абе знаеш ли, ти малко приличаш на Боян Спасов от PC Club, само дето не си толкова мургав и разфокусиран...". Обикновено им минавам с номера "Бъркате ме със злия ми брат-близнак", но понякога и това не е достатъчно. Например онзи ден, когато насред улицата ме спряха двама дяволи. От неоготически тип – с рогца, опашки, тъмни очила и безвкусни вратовръзки. Всъщност изглеждаха толкова дяволито, че отначало ги помислих за инкасатори или пък данъчни чиновници. Разбрах, че всъщност са истински дяволи, чак след като ми казаха, че искат да представя тяхното "предприятие" на страниците на списанието. Въпросното предприятие всъщност се оказа самият Ад, но не класическият пъкъл, а онзи, предназначен за всички компютърджии, нетери и геймъри. Спазарихме се като за платена реклама на една страница и потеглихме към преизподнята (преди това онзи дявол, който беше на намалената тарифа, звънна на началството по GSM-а и поръча да подготвят терена като за посещение на журналист).

Казват, че пътят към ада е покрит с добри намерения. Любезните ми спътници ме увериха, че това не е точно така. Въпросният Път бил покрит с горещ катран, примесен със счупени стъкла, а освен това лъкатушел по аналогова телефонна линия през допотопен 14400 модем. Ние като привилегировани посетители обаче стигнахме до целта си за около 15 секунди през ISDN-а.



Портите на Ада бяха внушителни по свой собствен начин. Навяваха чувства на безнадеждност, апатия и, кой знае защо, зле смазани панти. Така и не разбрах дали грамкият надпис THE GATES OF HELL се отнасяше за тях или за портрета на президента на Майкрософт, закачен наблизо. Една миловидна девойка на име Надя се опитваше да проникне в Ада, за да развива търговска и рекламна дейност, но портиерът твърдо отказваше да я допусне. По-късно разбрах, че била жертва на класическото клише: "Надежда всяка тука оставете".

Интериорът на Ада изглеждаше, меко казано, разочароващо. Грозни, осембитови текстури бяха несиметрично залепени върху голите стени. Огньовете и казаните пък бяха плоски спрайтове, изглеждащи еднакво, независимо от коя страна ги гледаш. И всичко това – в режим 320x200. Споделих разочарованието си с моите спътници и единият каза с извинителен тон:

– Какво да правим, като всички що-годе добри художници и дизайнери попадат в Рая.

– Но пък всички хакери са при нас и им го връщаме тъпкано. – допълни другият с демонична усмивка.

Противно на всичките ми очаквания в някои кръгове на Ада беше студено. Толкова студено, че направо обезсмисляше фразата "когато Адът замръзне". Обясниха ми, че неочакваният ледников период бил причинен от повреда в Firewall-а. Около нас препускаха стада полярни троянски коне...

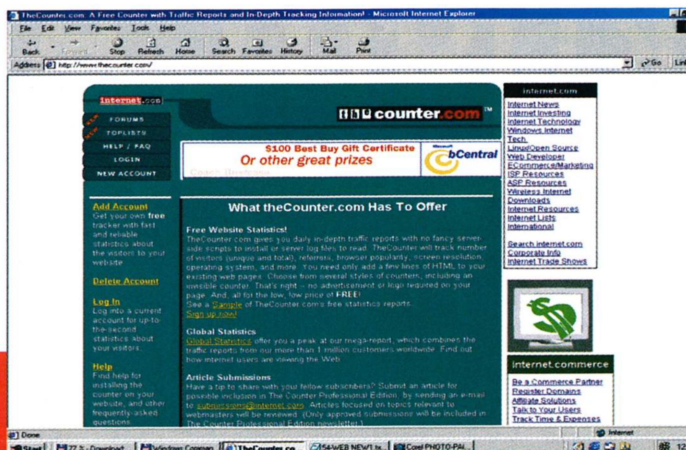
Грешниците бяха третирани според прегрешенията им приживе. Например некадърните създатели на игри ги караха да играят на собствените си творения и то във версия 1.0 без пач. Всички програмисти биваха зациклени в безкрайни, рекурсивно дефинирани функции за пресмятане на квадратурата на кръга. Интернет-маниаците пък биваха обработвани персонално от демона, наречен Безчувствен Трошач на Кости (съкратено БТК). Освен това имаше и цяла секция, озаглавена Microsoft, но така и не разбрах дали това бе името на грешниците, на дяволите или на самите мъчения в нея.

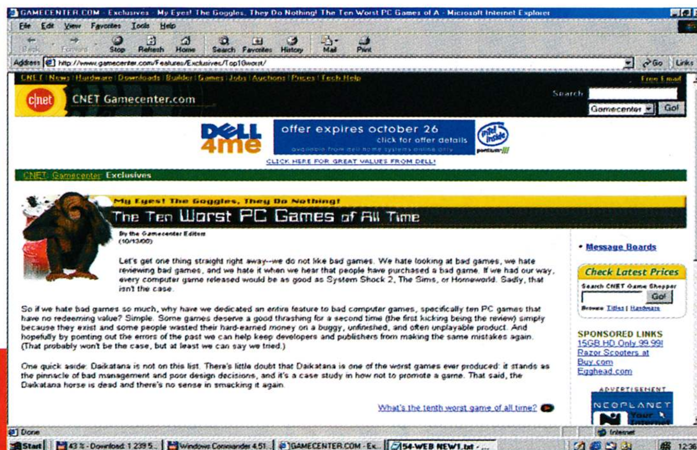
В Шестия Кръг, определен за измъчване на геймърите, като че ли цареше най-голямо разнообразие. Почитателите на стратегически игри ги караха да играят денонощно на Minesweeper и Solitaire. "Куестаджиите", използващи наготово солюшъни, биваха впримчени в известния "капан на блондинката" – бял лист, на двете страни на който е написано – "обърни от другата страна". За маниаците на тема 3D-екшъни бе намерено много елегантно мъчение – просто пускаха почитателите на Quake да съжителстват с феновете на Unreal Tournament. Несъмнено най-жестоко бяха наказвани чийтърите. Например за IDKFA се полагаха трийсет обиколки около Ада на бегом с пълното бойно снаряжение, което дава тази парола. Специален уред, с който дори Испанската Инквизиция би се гордяла, очакваше създателя на Dirty Little Helper.

Двамата дяволи ми разказаха, че Седмият Кръг представлява безкраен океан от сълзи и е предназначен за измъчване на софтуерните пирати. Само дето те в един момент се оказали много повече от дяволите, вдигнали моряшки бунт и накарали всички рогати любители на легалния софтуер да ходят по дъската. На повечето кораби сега се вееше Джоли Роджър, но на една пиратска шхуна забелязах и българския трибагреник.

При всички тези безредици официалната визита набързо се прекрати и дяволите ме изпратиха вкъщи, недвусмислено намеквайки какво ще ме очаква, ако публикувам в списанието компрометиращи тяхното предприятие факти... Сигурно вече ми подгряват казана.

Mario vs Duke Nukem!!! Това не е заглавие на най-новата компютърна игра, а идеалните кандидати за президент на Щатите от страна на демократическата и републиканската партия според сайта www.gamecenter.com. Кандидатурите са подбрани сред най-популярните и най-интересните личности... и нищо чудно това да е така, след като компютърните игри в САЩ през миналата година са донесли цели два милиарда долара приходи в повече отколкото филмовата индустрия! Едва ли вече е останал някой, които продължава да мисли, че игрите са несериозен бизнес!





Най-доброто от Internet

Най-лошите Top Ten

Не само списание PC Club си има "Trash" рубрика, в която се публикуват статии за бисери, заслужили званието "Анти-Игра" на месеца. На този адрес http://www.gamecenter.com/Features/Exclusives/Top10worst/ можете да намерите класацията на сайта за "Десетте най-лоши игри на всички времена". Дори можете да дадете и вашето мнение по въпроса... а ако ни го изпратите до редакцията, и ние можем да направим една такава "Анти-Класация" :-)

Фенове ли сте на The Sims?

Ако отговорът на горния въпрос е положителен, то ето ви няколко адреса, откъдето можете да си свалите цял куп полезни нещица!

1. Doctor FrankenSim's Laboratory
   http://www.geocities.com/doctor_frankensim/
2. The Sims Hall of Justice
   http://superfriends.terrashare.com/
3. Sim Fever
   http://www.simfever.com/
4. The French Lingerie Club
   http://www.multimania.com/lingerieclub/
5. The Sims Museum Store
   http://deva.clearlight.com/~halcyon/simstore/

Програма за автоматично отговаряне на e-mails

Вероятно много от вас са пращали електронна поща на различни компании - производители или разпространители на игри. И много често са получавали отговор, който е съвсем стандартен и формален, нещо от рода на: "Скъпи Господин XXX, Благодарим ви за изпратената от вас поща и ще ви отговорим при първа възможност"..., което, преведено на български, всъщност означава "Абе ти си десетхилядният досадник, дето ни иска нещо днес. Кой сега пък ще седне да ти обръща внимание?". Точно такава програма, която генерира автоматично подобни отговори, можете да си изтеглите от сайта на компанията FluidMAIL http://fluidmail.com/.

Програма за downloads от Интернет

Ако искате да пробвате нещо друго освен популярната Go!Zilla, можете да си свалите програмата ReGet 1.7 на компанията ReGet Software. Все още не мога да преценя дали наистина дава нещо по-добро от другите програми, но поне описанието на възможностите изглежда доста внушително!

On-line игра по Интернет

Може и да стане, особено ако играта е походова, като например PimpWar. До началото на октомври на сайта www3.pimpwar.com/start.pimp имаше вече над 13 000 регистрирани участници. Преди да се втурнете да се записвате и вие, имайте предвид, че според предупреждението, публикувано на сайта, играта не е за участници под осемнадесет-годишна възраст поради наличието на неподходящи за непълнолетни текстове и изрази.

Най-новата версия на CuteFTP

Това е версията CuteFTP 4.2.1 beta на компанията GlobalScape Inc. Можете да си свалите от сайта на компанията http://www.globalscape.com/. Тя е напълно безплатна, но за редовните версии на продукта ще трябва да се заплаща. Ако някой случайно не знае - това е програма, която е особено подходяща за download от така наречените FTP (file transfer protokol) сървъри. За по-лесна и бърза работа програмата може да се интегрира с използвания от вас браузер и автоматично да започне download, когато кликнете върху FTP връзка.

Безплатен брояч за вашата Интернет страница

Вече сте завършили вашата геймърска страница за любимата ви игра и единственото нещо, което ви липсва е counter, който да ви показва колко хиляди посетители дневно се наслаждават на творението ви? Забравете този проблем и отидете на адрес http://www.thecounter.com/, за да получите безплатен брояч, който освен броя на посетителите ще ви покаже още цял куп статистики!

Hotbar.com

Потребителите на Internet Explorer във възторг от новата версия на Hotbar

От това меню се изпращат съобщения до мобилни апарати.

Продуктът на израелската компания Hotbar.com вече беше представен на места в българската преса, но той претърпя толкова много промени през последните месеци, че се налага съвсем нов преглед на предлаганите от него възможности. Първоначалната идея на създателите на Hotbar беше да създадат програма, която да разкрасява интернет браузърите със скинове, така че потребителят да не е принуден да гледа стандартното скучно и сиво меню на Internet Explorer непрекъснато. Резултатът беше впечатляващ, за което красноречиво говорят цифрите - вече над 50 милиона души ползват Hotbar и вероятно поне още толкова тръпнат в очакване на пускането на нормално работеща версия за Netscape Navigator. Причината за неимоверния успех вероятно се дължи на това, че този plug-in е съвсем безплатен, архивът от скинове набъбна на внушителните 35 хиляди, а сайтът (www.hotbar.com) не е претрупан с безчет рекламни банери и навигацията в него не би затруднила дори начинаещ web-сърфист. Също така в браузъра автоматично се интегрира-

Вече над 50 милиона души ползват новата версия на Hotbar

ше меню с връзки към полезни сайтове, изглеждащо добре и преди всичко полезно.

Както казах, много неща се промениха през последните месеци. Големите компании надушиха потенциала на Hotbar и започнаха да сътрудничат, но не чрез плащане за мигащи реклами по браузърите на потребителите, а чрез непрестанно увеличаване на предлаганите опции. Първата промяна настъпи по реорганизацията на гореспоменатото допълнително меню, което се намира под Address Bar-а на Internet Explorer. Връзките към доказали се сайтове се увеличиха, а мястото им е определено напълно точно в тематично разнообразните раздели, които би трябвало да са предостатъчно дори за най-любознателните. Това донякъде премахва досадата от хаотичната история с ръчно направените буукмаркове.

Другата новост е вградената AltaVista!

Без да е необходимо да зареждате страницата на популярната търсачка, ще можете да търсите информация, MP3-та, снимки и т.н. Желаещите да са в крак с последните новости с едно кликване върху бутона News се пренасят на сайтовете на CNN, CNET или Fox. Amazon.com също са се вредили сред сътрудниците на Hotbar, но в менюто за онлайн покупки. По всичко личи, че геймърите са най-облагодетелствани от нововъведенията. За тях има изведен самостоятелен бутон Games, където освен новости от света на игрите, могат да се правят предварителни заявки за бъдещи заглавия, сравнения на цените, безплатно теглене на демоверсии, а намирането на животоспасяващ чийт е въпрос на секунди. Сред най-ползваните екстри на този етап са изпращането на съобщения до мобилен телефон, прогнозата за времето за всеки възможен регион от планетата, писането на поздравителни картички и естествено хороскопите. Не мога да пропусна и вградените опции за слушане на интернет радио, чат, преводи на страници от/на над 10 езика, антивирусно сканиране и още какво ли не.

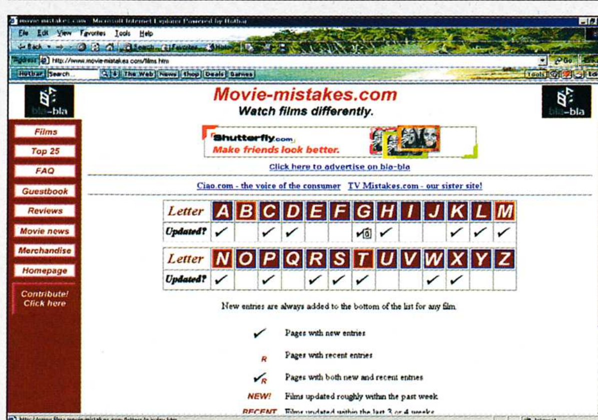
Movie-Mistakes.com

Гледайте филмите различно

■ www.movie-mistakes.com

Никой не е застрахован срещу грешки. Никой, бил той палав президент, спортист с афинитет към хапченца или пък претоварен от денонощна работа режисьор. Няма да ви разказвам за президенти, стажантки, пури, спортисти, Сидни и диуретици, а за един сайт, който разглежда издънките на филмовите режисьори, сценаристи и монтажисти.

Ако си мислите, че филмът, който сте гледали наскоро, е перфектен, реалистичен, с изпипан сюжет и визия, отидете на www.movie-mistakes.com и ще се убедите, че възприятията ви не функционират съвсем добре. Не, съвсем добре сте с очите и ушите, но определено не сте гледали кинохитовете кадър по кадър. Оказа се, че под слънцето има фанатици, разни луди киномани, които при сто и първото гледане на даден филм забелязват неща, които на повечето зрители не биха им направили особено впечатление, или поне не за дълго. Например още във вечерта на световната премиера на "Широко затворени очи", нечии широко отворени очи са забелязали отражението на снимачния екип на плочките в банята при една от сцените. Други твърдят, че при по-внимателно следене се вижда, че на места сянката на Анакин Скайуокър от Star



За улеснение на посетителите филмите са разпределени по азбучен ред.

Гледането на филми започна да се превръща в професия не само за кинокритиците.

Wars ep.1 е преработена умишлено от екипа по спец. ефекти в сянката на Дарт Вейдър.

Някои от оръжията, показани в "Гладиатор", били изобретени векове по-късно. В същата продукция героят на Джимон Хонсу подава оръжие на Ръсел Кроу като подвиква "Максимий!". Това е грешка на сценаристите, защото Максимий разкрива самоличността си чак в края на битката, когато императорът го заставя да го направи, а до този момент е наричан просто Испанеца. Най-интересното попълнение към "Гладиатор" е посоченото място, където за части от секундата може да се види самолет в небето и оставяната от него следа :–)

На този етап в архива на Movie Mistakes са събрани над 1500 филма, а средният брой на фактологическите грешки за едно заглавие е пет. Разбира се, има продукции, където е хваната само една издънка, но в други, особено по-хитовите, можете да прочетете цял ферман (Армагедон, Денят на независимостта, Годзила и мн. др.). За достоверността на попълненията се разчита предимно на контрол от страна на всички посетители. До момента няма хваната умишлена грешка, а корекциите се извършват на регулярна основа.

Начинът на поднасяне на информацията не търси антирекламен ефект за филмите, дори напротив – обикновено зрителите предприемат n-то гледане на даденото заглавие, само и само да видят със собствените си очи пропуските на създателите и евентуално да обогатят колекцията на Movie-Mistakes.com с още един-два гафа.:–)

Сайтът предлага абонамент, при който получавате най-новите открития на личния си e-mail, а също така последните новости от света на киното.

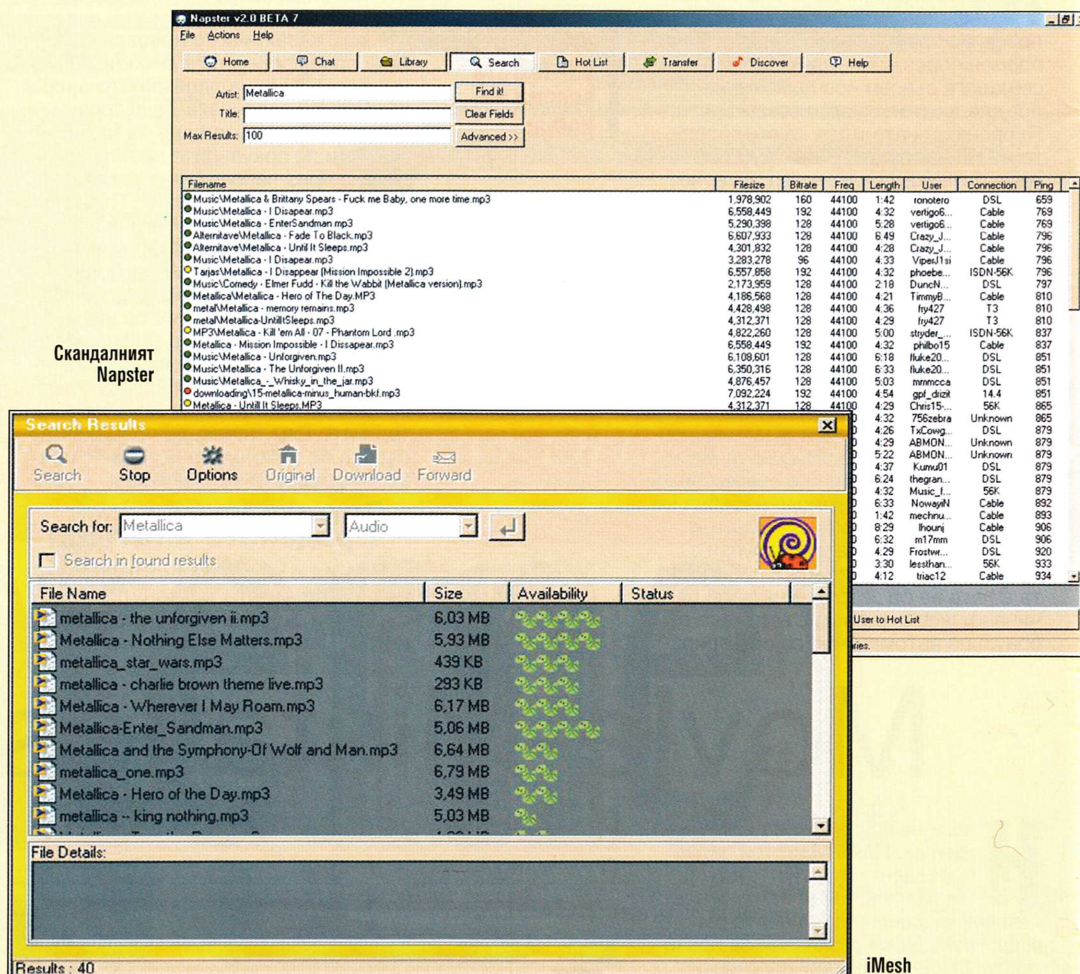
Музикалната индустрия срещу

Съдебно дело с предварително известен край

Преди няколко месеца една новина разтърси света. Музикалната индустрия е обединила усилията си срещу свободното разпространение на музика в MP3-формат през Интернет. Първата атака на музикалните компании беше насочена срещу любимия на милиони потребители сайт - MP3.com. Следващата жертва е добре познатата компания от Сан Матео, която се нарича Napster Inc.

Владо Георгиев

Делата срещу различни компании, предлагащи услугите си като посредник при трансфера на музика в MP3-формат, като че ли ще станат едно от основните занимания на музикалните гиганти през следващите няколко години. Успешното дело срещу MP3.com даде криле на звукозаписната индустрия и съвсем естествено на дневен ред дойде проблемът с Napster. Това като че ли не е особена изненада за всички, които малко или много са ангажирани с тази тема. Логично възниква въпросът как се стигна дотук. Преди всичко основната причина е в невероятното технологично развитие, на което сме свидетели през последните години. Създаването и въвеждането в масова употреба на MP3-компресията и бурното развитие на Интернет доведоха нещата дотам, че дори средният потребител, разполагащ със стандартна модемна връзка през телефонната мрежа, няма особени затруднения да изтегли любимите си песни. Драстичното поевтиняване на CD-R-устройствата пък осигури лесна и безкрайно евтина възможност за извършване на запис върху стандартен преносим носител. Последният удар беше появата на портативните MP3-плейъри. От своя страна звукозаписната индустрия не успя да реагира и да отговори на това предизвикателство. Присъщият консерватизъм, липсата на гъвкавост, крайното нежелание за възприемане на новите технологии и отчаяният стремеж да се съхрани огромното ниво на печалби от страна на звукозаписната индустрия са фактор, който в никакъв случай не бива да се подценява. Музикалните производители пренебрегнаха призивите на някои европейски потребителски федерации за намаляване на цените на крайния продукт. Дори Федералната комисия по търговията в Щатите констатира, че цените в бранша са изкуствено завишени. За разлика от филмовата индустрия, където публично се обявява размерът на разходите за изработката на всеки филм, в музикалния бизнес по този въпрос се пази деликатно мълчание.



Скандалният Napster

iMesh

Оказа се, че online-публикуването на музика крие допълнителна заплаха за звукозаписните гиганти. Ако изпълнителят избере този подход за разпространение на своята музика, той няма да плати и цент на утвърдени издатели като SONY Music Entertainment, EMI, Arista Records и други. Страхът от загуба на позиции е добил сериозни размери и резултатът от това е началото на мащабна офанзива срещу свободното движение на MP3-музика през Интернет. Нещата съвсем заприличаха на сапунена опера, когато в тази кампания се включиха най-неочаквано поостарелите момчета от Metallica (една от любимите ми групи). Изборът на тази група не е случаен. Ако звукозаписните акули бяха ангажирали за целта звезда от ранга на Madonna, това нямаше да учуди никого. Но когато с тази черна работа се захванаха личности с бунтарски имидж, това внесе объркване и накара доста хора да се замислят сериозно по този проблем. На преден план изскочи барабанистът Lars Ulrich, който заля медиите със страховити закани по адрес на Napster. Смехотворно звучат и неговите обяснения за причините, поради които е взел участие в този цирк. В различни интервюта той твърди, че е искрено възмутен от факта, че още по време на работата върху тяхно парче за саундтрака към Мисията невъзможна 2 е открил в Интернет различни версии на песента. Ако желаете да се посмеете от сърце, можете да посетите сайта на RIAA (Recording Industry Association Of America) - www.riaa.com. Там ще намерите мненията на още известни музиканти, защитаващи позицията на звукозаписните компании.

Дори RIAA да спечели делото срещу Napster, това ще бъде пирова победа.

Хората от Napster естествено не останаха назад и впрегнаха в защита на своята кауза имена като Public Enemy, Offspring и Limp Bizzkit. Поради съображения за приличие няма да цитирам какво мислят повечето потребители по адрес на музикалните компании и съдебното преследване срещу Napster, но така или иначе то е вече факт. Един от поредните актове, който окончателно настрои общественото мнение против този начин за решаване на проблема, бяха заплахите за искове и срещу някои от големите университети в САЩ. Учебните заведения си навлякоха гнева на Metallica с това, че в техни-

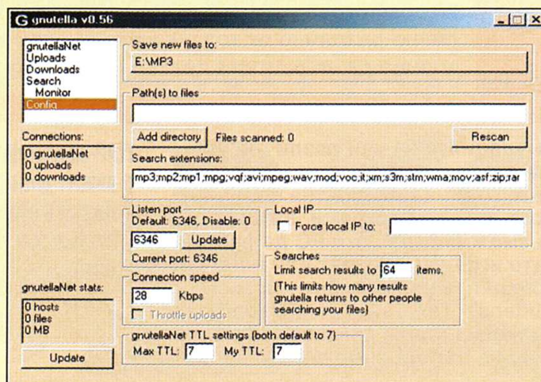
Napster

Очевидно е, че гигантите в звукозаписната индустрия ще използват всички възможни средства, за да ограничат разпространението на музика през системи като Napster. Наивно е да се смята, че с помощта на съдебни процеси ще се ликвидира проблемът с пиратството през мрежата. Взаимноизгодно решение може да бъде намерено само ако музикалните компании намалят цените на крайния продукт и създадат по-гъвкави схеми за разпространение.

те мрежи е инсталиран и употребяван скандалният продукт. Тревога предизвикаха и появилите се слухове, че адвокатите на Metallica са успели да се доберат до списъка с имената на потребителите на Napster.

В процеса срещу MP3.com RIAA се справиха без почти никакви проблеми, защото успяха да докажат, че чрез услугата My.MP3.com е възможно да се прави обмен на пиратски заглавия, причина за което се оказа несъвършената процедура по регистрацията на потребителите. В случая с Napster проблемите, пред които са изправени адвокатите на RIAA, са коренно различни от този с MP3.com, тъй като на Napster-сървърите не се съхранява нищо друго освен базата данни с потребителите и заглавията, които те са предложили за обмяна. Тезата на ищците от RIAA се състои в твърдението, че компанията Napster Inc., макар и да не се занимава пряко с разпространението на пиратска продукция, е наясно с това, че чрез нейният софтуер и система от сървъри се осъществява нелегална размяна, копиране и разпространение на музика и дори поощрява и улеснява този процес. А това според RIAA е нарушение на закона за авторското право. Асоциацията на американската звукозаписна индустрия не приема за достатъчно изричното предупреждение по въпроса при инсталацията на скандалната програма. Според Hank Berry, CEO на Napster всички опити за извънсъдебно споразумение били отхвърлени от страна на големите звукозаписни фирми. Той обяви, че още преди няколко месеца представляваната от него компания е излязла с конкретни предложения. Те включвали нова система при употребата на Napster, гарантираща спазването на авторските права и получаване на съответен процент от страна на музикалните производители. Позицията на RIAA обаче е крайна и тя изключва всякаква възможност за споразумение. Според представители на звукозаписната индустрия, още като замисъл Napster е в нарушение спрямо съществуващите закони за защита на авторските права. Като утежняващо обстоятелство се приема и фактът, че за разлика от компании като MP3.com, MP3dom.com, IUMA и други, Napster не се занимават с продуциране на малко известни изпълнители.

В страни с подобен стандарт на живот като България нещата както винаги са на границата на абсурда. Не знам колко са българите, които са си позволили да похарчат почти една минимална месечна работна заплата, за да се сдобият с новия албум на някой свой любимец, обаче дълбоко се съмнявам, че са много. И ако хората от Microsoft и BSA имаха известно основание да дават нелепо звучащи съвети към българина, който, като не раз-



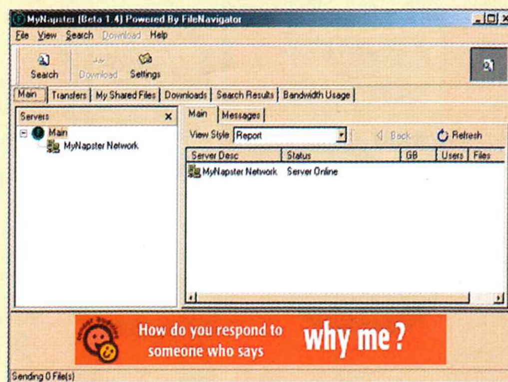
Gnutella

полагал с достатъчно средства, трябвало да използва по-стар, но по-евтин софтуер, то какво да очакваме от местните представители на известните звукозаписни компании, които са в състояние да предложат албум отпреди 10 години на цената на нов. Държавата ни е ангажирана с опазването на авторските права и си има конкретен закон за целта, но доколко той се спазва е друг въпрос. Факт е, че в българското WEB-пространство може да се намери почти всичко от света на музиката. Като пример мога да посоча, че на един от най-популярните нашенски MP3-сайтове само българските заглавия са повече от 1000. Дали Б.А.М.П. (Българска Асоциация на Музикалните Производители) , с чиито стикери е накичен всеки легално продаващ се у нас аудиодиск, ще предприемат нещо в тази връзка все още не е ясно. Ясно е обаче друго, че със закриването на сайтове и съдебни процеси срещу системи за online-размяна на музикални файлове едва ли ще бъде постигнато нещо значително. Случаят с Napster доказа по неоспорим начин, че в световен мащаб се надига неорганизиран, но единен протест срещу политиката на големите в музикалната индустрия. Как може да бъде обяснен по друг начин фактът, че броят на регистрираните потребители в системата на Napster надхвърля внушителната цифра от 32 милио-

В българското WEB-пространство може да се намери почти всичко от света на музиката

на. Нима всички ще бъдат обявени за пирати и осъдени? Едва ли! Какво да кажем за съществуващите от години полулегални FTP-сървъри или за MP3-търсачките на различни мегасайтове като този на Lycos.

Не бива да се забравя, че освен Napster съществуват още много подобни варианти за обмен на файлове през глобалната мрежа. А те за разлика от печално известния продукт функционират по съвсем друг механизъм. Като примери в това отношение могат да бъдат посочени програми като Gnutella (www.wego.gnutella.com), iMesh (www.imesh.com), Napigator (www.napigator.com), MyNapster (www.mynapster.com). Дори и новата версия на Go!Zilla вече предлага подобна опция. Ако разгледаме начина на действие на Gnutella, веднага се набива на очи, че това е мини-търсачка, която предоставя възможността директно, без централен сървър, да се претърсват за желани заглавия компютрите, свързани в системата. По този начин отговорността изцяло се поема от потребителите. На подобен принцип работят и другите изброени продукти. Трябва да се спомене, че все повече се налага тенденцията програмите от този тип да служат за обмяна на всякакви мултимедийни файлове. Стремежът на създателите на MyNapster е той да бъде включен в проекта за създаване и налагане на електронната книга (e-book), носещ името "Гутенберг".



WAP Emulation

във вашия компютър

WAP-браузерите за Windows-PC позволяват да се докоснете до една от най-модерните технологии, интегриращи в едно цяло Интернет и мобилния телефон. Въпреки това усещането, когато стоите пред екрана на вашия компютър, е коренно различно от това, когато държите в ръката си GSM-апарат, който е в състояние да ви осигури достъп (макар и ограничен) до глобалната мрежа.



YourWAP - Motorola Timeport



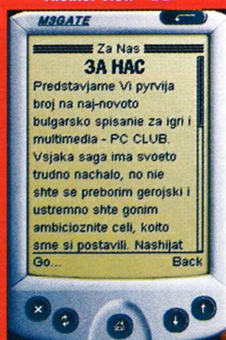
YourWAP – Siemens S35



YourWAP – Siemens C35



YourWAP - Alcatel View - DB



M3Gate – като Palm

Емулацията на най-различни устройства не е нещо ново. В последните години невероятна популярност добиха програми, даващи възможност вашето PC да работи като игрален автомат или някоя от конзолите на Sega, Sony и Nintendo. Поредната метаморфоза на персоналния компютър го превръща в пълноценно WAP-устройство.

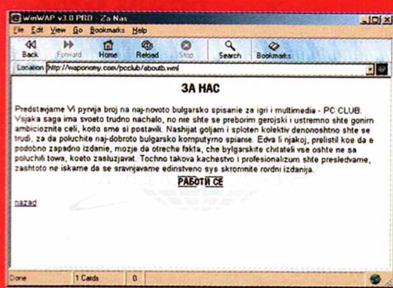
Владо Георгиев

Ако желаете да се запознаете с възможностите на WAP (Wireless Application Protocol), не е абсолютно задължително да притежавате мобилен телефон, поддържащ тази нова технология. Достатъчно е да разполагате с компютър, връзка с Интернет и необходимия емулиращ софтуер. Причината за създаването на подобни програми е повече от ясна. В предишния брой на PC Club вече стана дума за това, че на този етап мобилните WAP-телефони все още са рядкост на пазара, а и цените им в никакъв случай не могат да бъдат определени като привлекателни. От своя страна WAP-технологията за кратко време след своята поява получи бързо развитие и в известна степен завари неподготвени производителите на мобилни устройства. Съвсем естествено находчиви софтуерни компании бързо се ориентираха в ситуацията и предложиха на потенциалните потребители възможност сами да преценят доколко си струва да заменят стария мобилен телефон с нов WAP-апарат. По този начин се внася доза реализъм в общия ентусиазъм по темата. Това стана наложително, тъй като мобилните оператори по всякакъв начин се опитват да рекламират предимствата на новата технология без да споменават някои от нейните естествени ограничения и недостатъци. Благодарение на този подход доста хора останаха с впечатлението, че само с помощта на своя мобилен телефон ще имат пълноценен достъп до глобалната мрежа. Това естествено е много далеч от истината и ако изпробвате някоя от софтуерните WAP-емулации, можете да се убедите лично в това.

WinWAP PRO е един от първите WAP-браузери за Windows, които се появиха в Интернет. Продуктът е shareware, което в случая означава, че може да бъде използван свободно в рамките на 30 дни. След изтичането на този срок, ако желаете да продължите с употребата, ще трябва да си приготвите сумата от $35. Можете да извършите плащането и през WEB-сайта на производителя www.winwap.org, стига да разполагате с необходимата за целта кредитна карта. Учудващо е, че производителите от Slob-Trot Software искат от потребителите пари за този WAP-браузер, тъй като възможностите, които предлагат, с нищо не надхвърлят тези на подобните, но напълно безплатни продукти. Странно звучи и обяснението, че техният продукт бил "по-евтин от което и да е WAP-устройство". Трябва да се спомене и фактът, че не са малко потребителите, които споделят трудности при стартирането и настройките на програмата. Интерфейсът едва ли ще ви създаде особени проблеми, тъй като силно наподобява този в добре познатия ви Internet Explorer. Основната слабост на WinWAP PRO се състои в начина, по който се визуализират WAP-сайтовете. Всеки сайт се отваря в стандартен прозорец и така трудно може да се добие реална представа за това, как всъщност би изглеждал на дисплея на някой от популярните мобилни телефони. Производителите все пак предлагат компромисно решение. То се изразява във възможността да избирате между прозорци, които приблизително съвпадат по размер с екраните на различни WAP-телефони като моделите на Ericsson - MC218 и R320, Nokia 7110 и Motorola Timeport. Но дори и така усещането в никакъв случай не може да бъде определено като близко до реалността. Функционално WinWAP Pro силно напомня стандартен WEB-браузер. С помощта на тази програма можете бързо и лесно да съхраните като Bookmarks предпочитаните от вас WAP-адреси. Възможно е също така и да запазите произволен WAP-сайт върху твърдия диск на вашия компютър, така че той да бъде достъпен, дори когато не сте в Мрежата. Могат да бъдат използвани и функции като Select&Copy, Find и други. WinWAP PRO се предлага в два варианта - като самостоятелен продукт и като отделен ActiveX-компонент за вграждане в други софтуерни приложения.

> **WAP-емулаторите внасят доза реализъм в общия ентусиазъм по темата.**

Друг подход към WAP-проблематиката предлагат руснаците от Numeric Algorithm Laboratories с техния M3Gate. Тази малка програма всъщност е пълноценен WAP-браузер, поддържащ WML и WMLScript, което означава, че чрез нея можете да отваряте без проблеми всякакви WAP-страници. M3Gate се интегрира в използвания от вас WEB-браузер и това е единственият начин, по който може да функционира. Производителите препоръчват използването на утвърдените Internet Explorer и Netscape Communicator, но не забелязах пробле-



PC Club - WAP-емулатор:-)

ми и с по-екзотични продукти като Opera и StarOffice. За разлика от WinWAP PRO, тук можете да избирате като какво мобилно устройство да изглежда програмата. Предложени са два скина. Първият представлява мобилен телефон, а вторият наподобява Palm. Управлението става чрез кликване с мишката върху бутоните на емулираното устройство или чрез използване на Hotkeys, чието описание ще откриете в помощното меню на този WAP-браузер. M3Gate е напълно безплатна и може да бъде изтеглена от сайта на производителя www.numeric.ru/m3gate.

Ако желаете максимално реалистично да почувствате какво е WAP, горещо ви препоръчвам да направите това с YourWAP. С помощта на тази програма ще добиете близка до истината представа за това как функционират някои от най-популярните модели WAP-телефони. В случая това са футуристичната Nokia 7110, практичният Ericsson R320, достъпният Alcatel View - DB, трибандовият Timeport на Motorola и новите C35 и S35 от немския производител Siemens. След като стартирате програмата, ще забележите, че работната й площ е разделена на две. В лявата част е разположен WAP-емулаторът, а в дясната - WEB-браузер. Работата с YourWAP е повече от елементарна и това се дължи най-вече на добре структурирания, интуитивен интерфейс. WAP-браузерът поддържа WML и е в състояние да работи със специфичния графичен формат WBMP (Wireless Bitmap), а също така се справя с WAP-страници на различни езици. За съжаление кирилицата не присъства в списъка с възможностите за Encoding на този продукт. YourWAP можете да изтеглите от www.yourwap.com и то без да е нужно да плащате за това. На този сайт ще откриете много допълнителна информация за продукта, а като допълнителен бонус е предложена възможността за откриване на безплатен e-mail-адрес.

Съществува и различен подход за емулиране на WAP-устройства - чрез специфични Java-скриптове. С тяхна помощ става възможна online-емулация, която ви позволява да разглеждате WAP-страници, без да е необходимо да инсталирате някой от продуктите, които вече споменахме. Някои от най-популярните сайтове, които предлагат тази възможност, са www.yospace.com и http://tagtag.com. Подобна технология е използвана и в сайта на PC Club. Ако желаете да го посетите, адресът е www.pcclub-bg.com.

Странните мобилни телефони

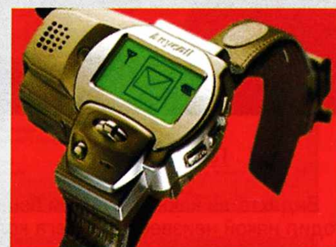
Новото корейско чудо



Телепортирай ме :-)



Отговорът на Motorola.



Samsung SPH-WP10 - WatchPhone

Представете си следната ситуация: срещате по улицата млад човек, който говори ласкаво на своя часовник. Приближавате се предпазливо. От вас лъха 100-процентова увереност, че ще затвърдите мнението си за случая. Тъкмо очаквате смахнатият непознат да каже нещо от рода на "Телепортирай ме!", когато внезапно чувате, че часовникът му отговаря също така гальовно с приятенномински глас... Не, нямате халюцинации, нито сънувате, че сте главен герой в StarTrek, а и човекът не е луд. Просто е щастливец – успял е да се сдобие с някоя от новите мобилни "играчки" на корейския гигант Samsung Electronics или американската Motorola и провежда телефонен разговор със своята любима.

Владо Георгиев

Някак незабелязано отмина анонсът на Samsung, че стартира разработката на авангарден мобилен телефон, който ще се носи на ръката като часовник. Това не е странно, тъй като подобни идеи не са нещо ново, но в повечето случаи срещаха зле прикрито насмешливо отношение в стил: "Тези май много филми са гледали". Това се промени рязко, когато корейският производител изпревари японските амбиции в тази насока и извади на пазара готовия продукт. Тогава заваля дъжд от писма до централата на Samsung, в които основният въпрос беше откъде може да се закупи това устройство. Отговорът обаче беше повече от разочароващ, тъй като гласеше, че в близко време Samsung не предвижда този телефон да се продава извън територията на Южна Корея. Когато в Интернет се появиха точните спецификации на продукта, за повечето маниаци на тема мобилни комуникации това беше като гръм от ясно небе. Корейците бяха успели да създадат най-малкия GSM-апарат в света. Той получи името WatchPhone или SPH-WP10. Впечатляващи са и размерите от 67мм/58мм/20мм и рекордно ниското тегло от 50 грама. Батерията дава възможност за разговори в продължение на 90 минути и издържа 60 часа в режим на готовност. Телефонът разполага с екстри като високочувствителен микрофон, вибрационна аларма, анимиран потребителски интерфейс, гласово набиране и слушалки за по-дискретен разговор. Освен това апаратът е водоустойчив и с повишена издръжливост при удар. На сайта на Samsung (www.samsung.com) ще откриете анимирана WEB-презентация на този чудесен продукт.

Американската високотехнологична компания Motorola не закъсня да обяви подобен продукт. Това стана на проведената в Ню Йорк конференция "Next Twenty Years". На този етап няма кой знае какви подробности за този продукт, но според появила се откъслечна информация става ясно, че по размери новият мобилен апарат ще е по-малък дори от този на Samsung, но очевидно това ще е за сметка на съкратеното време за разговор (около 50 минути) и режим на готовност около 25 часа. Предвижда се телефонът да е с възможност за гласово набиране и вграден високоговорител. Повече подробности очаквайте на сайта на производителя www.mot.com.

Появата на подобни продукти не е случайна, тъй като аналитици в бранша отчитат, че пазарът на мобилни телефони е претоварен с почти идентични като дизайн, функции и възможности устройства. Разчупването на стандартната представа за мобилния апарат със сигурност ще отвори пред производителите нови пазарни ниши.

Duron Overclocking

Георги Даскалов

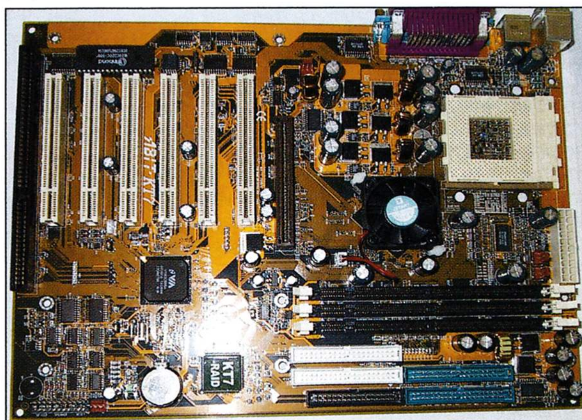
Видяхте ли какъв номер ми беше погодил някой неизвестен засега колега (шубе го е да си признае :P) в миналия брой? В карето "Очаквайте в следващия брой" с дебели букви се мъдреше обещанието, че моя милост ще разкаже впечатленията си от гигахерцовите процесори. Благодаря ви, скъпи колеги! Благодаря за мечешката услуга! Но сега стига съм плямпал глупости, че ако продължавам да се пенявя, нищо чудно да ме уволнят, подлеците ниедни... :)

Като го видях това прещедро обещание, честно казано, се попритесних. Първата ми възможност бе да си продам четката за зъби – все щеше се намери някоя подивяла моя фенка, която да я купи като сувенир, пък то аз и без това не я използвам много... Така щях да събера достатъчно пари да си набавя някой процесор с магическата тактова честота от 1GHz. Но след кратък размисъл се отказах – все пак един мъж трябва, ако не да използва, то поне да притежава четка за зъби. Следващата алтернатива, която ми дойде на ум, беше да измисля някакво засукано оправдание и да се отметна от "собственото" си обещание. Но и това не ми хареса – представям си колко гнусно бихте се почувствали, ако още в първия брой на списанието има една лъжа. Не става. Твърдо решен да намеря solution за този проблем, не спах три дни и три нощи, и най-накрая се сетих! Overclock! Сигурно ви е писнало от разни псевдо-статии за псевдо-овърклокване от псевдо-разбирачи. В такъв случай сте попаднали на точното списание и на точната страница. Целта на тази статия не е да ви покаже някакъв безумен рекорд в овърклокването – просто му беше време най-после в нашенския геймърски печат да се появи Истинският Тест на Duron процесор и какво би постигнал с него нормалният човек – без водно охлаждане, и с кутия, пълна с далеч по-некачествени компоненти от тези на западните тестери. Като съм тръгнал да говоря за достъпност, ще ви кажа и следното – в този тест може и да не достигна точно 1GHz, но пък постигнатата честота ще бъде най-достъпната за масовата публика, близка до гигахерц. Сдобих се с едно Abit KT7 дъно, което, въпреки че не е евтино, не ме разори, особено като се има в предвид ниската цена на 650 мегахерцовия Duron, който използвах. Използваните съставки в манджата "Fried Duron ala PC Club" можете да видите в карето "Системата". Да започнем с...

СИСТЕМАТА

- Motherboard: Abit KT7
- CPU: AMD Duron 650
- Memory: 128 MB PC133 PQI RAM
- Vid. Card: Asus TNT1 16 MB
- HDD: 13.5 GB IBM ATA66 7200rpm 2 MB cache

Abit KT7

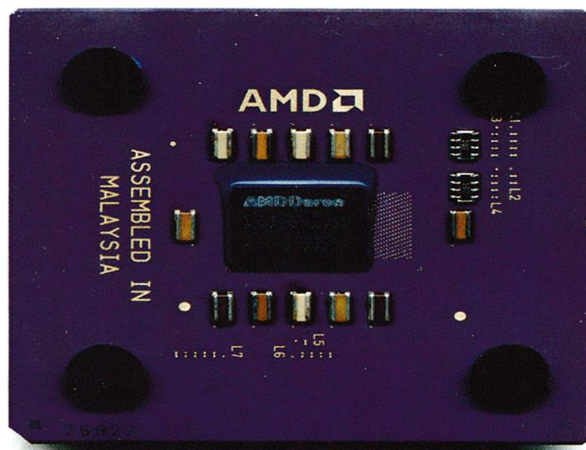


С подходящо дъно се постигат феноменални резултати.

■ CPU Interface: Socket-A ■ Chipset: VIA KT133 ■ Form Factor: ATX ■ Bus Speeds: 100 - 183 MHz (1MHz increments) ■ Voltages Supported: 1.30 - 1.85V in 0.05V increments ■ Memory Slots: 3 168-pin DIMM Slots (max 1.5 GB RAM) ■ Expansion Slots: 1 AGP 4x Slot, 6 PCI, 1 ISA ■ HighPoint HTP370 ATA100 RAID Controller (за Abit KT7-RAID) ■ BIOS: Award Modular BIOS 6.00PG ■ ABIT SoftMenu III ■ Connectors: Wake on LAN/Ring, IrDA TX/RX, 2 SMBUS, 4 Fan conn.

Всеки уважаващ себе си ентусиаст би изпаднал в състояние на безпомощност при споменаването на това дъно. Не са много SocketA платките, които могат да променят множителя на процесора, а KT7 е единствената, която го прави през BIOS-а (чрез Soft Menu III на Abit). Казвам едно голямо "Браво" на Abit - липсата на боклучав вграден звук и на безсмисления AMR слот, който стана толкова модерен напоследък, само може да ме радва. Напук на модните тенденции, Abit са ни върнали ISA слота, обявен за отживелица от много "разбирачи" (а колко хора все още имат ISA карти - никой не мисли. Освен Abit). Различните конектори по дъното са все на удобни места и като цяло платката е добре подредена. Ако се загледате, ще забележите, че KT133 чипсетът е завъртян на 45 градуса и върху него има радиатор с вентилатор за подобрена стабилност. Дъното има цели 4 конектора за вентилатори, което, ако не необходимо, поне не е и излишно. Към моята платка бяха включени и два допълнителни USB порта (общо 4), но не знам дали това е стандартно. Прави впечатление, че около цокъла на процесора има 4 дупки, които, предполагам, са за някакво по-екзотично охлаждане. Abit са правили дъното с мисъл за бъдещето - използвали са 3-Phase Power Solution, което на практика означава, че ако използвате някой от бъдещите гладни за мощност процесори на AMD, няма да имате проблеми. KT7 има и RAID вариант - той притежава HPT370 ATA100 RAID контролер, който освен поддръжка на ATA100 ви предлага и възможността да вържете няколко твърди диска едновременно и да увеличите производителността и/или да защитите данните си чрез RAID 0 (stripping, по-бързо), 1 (mirroring, по-сигурно) или 0+1 (хем бързо, хем сигурно, но ви трябват четири диска). KT133 чипсетът поддържа асинхронна работа на паметта и шината - можете да настроите паметта да работи на честотата на системната шина плюс тази на PCI, като можете и да вдигате честотата на шината отделно от паметта. Тези възможности за настройка са добре дошли, тъй като тестовете показаха, че системната шина не издържа много над 100 MHz, което си е традиционно за AMD-съвместимите чипсети.

AMD Duron



Duron - рай за Overclocking

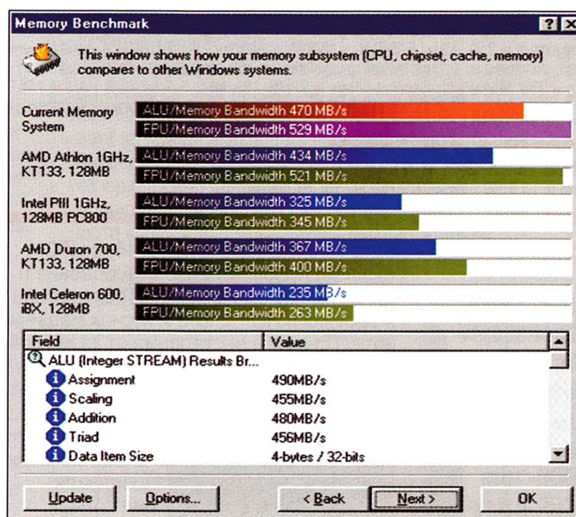
■ CPU ■ Clock Speed: 600 - 800 MHz ■ L1 Cache: 128KB ■ L2 Cache: 64KB ■ L2 Cache speed: core clock ■ L2 Cache bus: 64-bit ■ System Bus: 100 MHz DDR (200 MHz effective) EV6 ■ Interface: Socket-A ■ Manufacturing Process: 0.18 micron aluminium ■ Die Size: 100mm² ■ Transistor Count: 25 million

Този процесор измести Celeron от сърцата на овърклокерите с ниската си цена и страхотна производителност. На теория е малко по-бавен от Athlon, но това малко е едва няколко процента и в действителност почти не се забелязва. Duron има само 64k L2 кеш - за сравнение Celeron 2 има 128. Но това е само за заблуда на купувача - Celeron (2) има само 32k кеш от първо ниво. Освен това при Celeron съдържанието на L1 кеша се копира и в L2, затова ефективно процесорът има само 128K кеш, голямата част от която е L2 и е по-бавна. Докато при Duron е обратното - 128-те килобайта бърза L1 кеш и 64-те L2 правят общо 192k. Самият процесор на външен вид е точно като по-големия си събрат, T-Bird. Основните неща, на които трябва да обърнете внимание, са четирите гумени крачета върху керамичната пластина на процесора и миниатюрните метални мостчета на повърхността на процесора - те са подредени в групички и са номерирани с L1, L1, L3 и така до L7 (да не се бърка с L1 и L2 кеш!). От особено значение са L1 мостчетата, от които зависи дали ще овърклоквате по мързеливия начин, или ще ви се наложи да ги пипнете малко. Но за това по-нататък. Гумените крачета на процесора са сложени с цел да не се накланя охладителят - сигурно се забелязали, че ядрото на процесора, което осъществява контакт с cooler-а, е много малко и без допълнителни подпори, охладителят може лесно да се килне на една страна и дори да ви счупи чипа. Затова въпреки крачетата трябва да внимавате като слагате охладителя. Монтажът му поне на мен ми отне около половин час, което включва и времето за огъване на щипката във V-образна форма, като сгъвката на V-то се намира точно върху ядрото за максимална стабилност. Интересното е, че след няколко дни видях cooler с фабрична V-образна щипка :) Щипката трябва да е от дебел метал, а не от готварско фолио, от каквото за съжаление са направени щипките на повечето охладители у нас. Те не успяват да притиснат радиатора достатъчно силно и той не прави контакт с чипа. Затова си потърсете свестен охладител и първия път го сложете без силиконова паста и погледнете срещу светлина дали има луфт между чипа и радиатора - преди време имаше случай уебмастерът на един много популярен сайт да бастиса 1GHz T-Bird по такъв начин - за броени секунди процесорът просто изгорял. После ходи им вярвай на "спецовете".

А ето и най-интересната част...

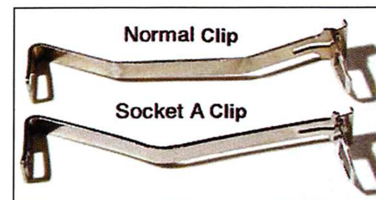
Овърклокването

Машината естествено запали без проблеми на нормалната честота, и след един малък гаф с Windows-а, за който сам съм си виновен, всичко тръгна гладко. Пускам бенчмаркове, гледам - бързо е, ама не достатъчно. Я марш в BIOS-а да си играеш с опциите. То не са опции, то не са чудеса. Впечатлих се от съдържанието на биоса, както и от резултатите, които постигнах с промяната на някои настройки - паметта бе пусната на 133MHz, включена на Turbo и CAS 2, 4-Way Interleaving-ът бе пуснат. Резултата вижте сами:

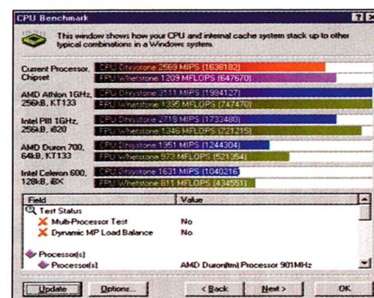


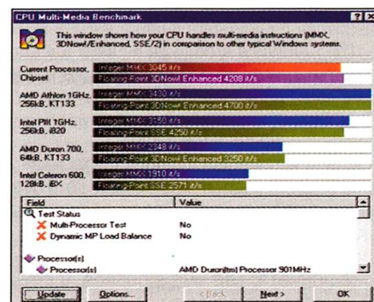
Резултатите са зашеметяващи

Впечатляващо, нали? И аз така мисля. Само че пак нещо куцаше. А, забравих процесора. Тук извадих късмет, защото всичките L1 мостчета на процесора ми бяха съединени, т.е. можеше да се променя множителят без никакви модификации на процесора. Понеже на някои процесори AMD режат тези мостчета с лазер, ето каква техника се прилага. Взимате обикновен молив (по-добре механичен) с твърдост HB, заостряте го хубаво и съединявате мостчетата две по две, точно както са си били преди да ги разрежат. Търкате здраво 20-тина секунди, докато мостчето се покрие с хубав слой графит, като гледате да не дадете накъсо между съседните мостчета. Ако сте извършили процедурата успешно, ще можете да променяте множителя без проблеми. Ако не - прерисувайте мостчетата докато тръгне. След като си поиграх малко с различните настройки, се установих почти задоволен на 900 MHz.

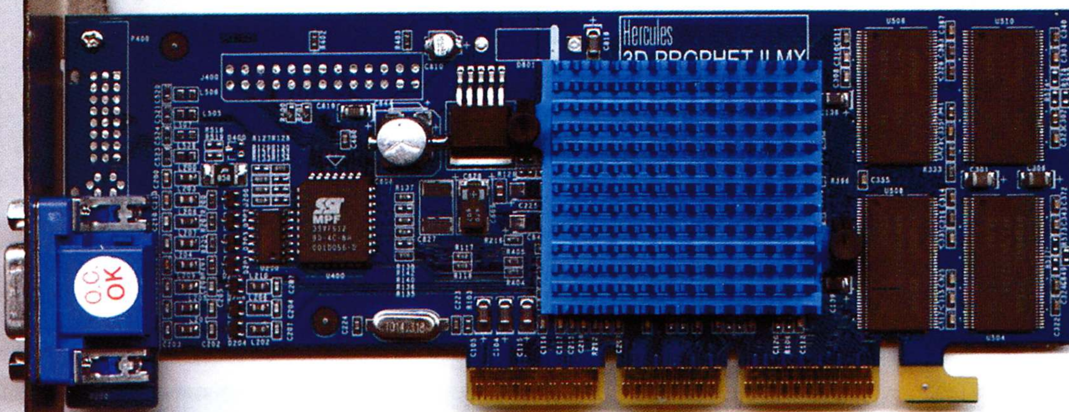


Защо почти? Производителността си беше доста добра, и не ми даваше повод за разваляне на настроението. Даже напротив:





Но все пак очаквах малко повечко. Може и да се дължи на високата температура (AMD процесор, какво повече да ви кажа... грее като печка), или това да му е лимитът на процесора. Тези 900 MHz ги постигнах с 1.85V, което си е доста над стандартните 1.5. След изпържването при натоварване процесорът грееше до 48 градуса, като с друго, малко по-слабо охлаждане (стандартно за компютрите в България), лесно стигаше 52-53, но пак си беше стабилен. Тайничко се надявах да достигна гигахерц с този чип (все пак такова беше обещанието в миналия брой), но все пак и 900 Mhz не са малко, нали? Като се има предвид какви пари струват процесорът и дъното, с чиста съвест мога да потвърдя мнението на не един и двама души - Duron си заслужава и последната стотинка, особено в комбинация с Abit KT7.



Hercules Prophet 2 MX

■ Hercules (Guillemot) ■ www.hercules.com ■ P2 300, 64 MB RAM, 2 MB Video ■ RTS

Георги Даскалов

Не ви ли тревожи тенденцията най-бързите видеокарти да струват колкото две-три трабантчета? Човек се почесва по космятия врат и се чуди дали да си направи ъпгрейд или да си купи няколко "кашончета" (да има в резерв, в случай че някое се развали :)). Който пък прежали изкараните с пот на челото, че и на други места, пари за някоя от въпросните видеокарти, след най-много година остава с пръст в устата, защото се появява нещо ново, което често е в пъти по-бързо. При тези темпове на развитие и цени е съвсем естествено много хора да потърсят по-евтина платка, която по възможност да предлага и добра скорост и качество. Точно за такава видеокарта става въпрос в това ревю. Малко ме беше яд, че за миналия брой не остана място за представяне на GeForce 2 MX, но пък се оказа, че било за добро – сега имам възможността и удоволствието да ви представя личните си преживявания с една от първите MX-базирани карти, която се появява на нашия пазар – Hercules Prophet 2 MX. Картата има доста апетитната цена от около $130 (retail версия), която я прави доста близка до GeForce 1 SDR видеокартите.

Още от първия поглед към кутията разбрах, че Prophet-ът не е като другите видеокарти. За пръв път виждам наистина красив дизайн на кутия (още не съм я прибрал в шкафовете, кефи ме:)). При отварянето и изваждането на картата от пликчето следва още по-голям визуален шок – платката е СИНЯ на цвят. След като се поокопитих, се загледах в паметта – означението ѝ завършва с магическите две петици, означаващи 5.5-наносекундна памет. Това предрече нелеката съдба на Prophet-а – яко пържене, но за това по-нататък. Друга особеност е, че картата има само радиатор без вентилатор, който също е СИН. Малко странно, но логично, като се има предвид, че чипът отделя само 4

Спецификации:

■ GeForce2 MX chipset 2nd ■ generation Hardware T&L engine: 20 M Polygons/s ■ 350 MHz RAMDAC ■ NVIDIA's Shading Rasterizer ■ 4 texels per clock, rendered by 2 dual-texturing pipelines ■ 700 MegaTexels/second texturing rate ■ 350 MegaPixels/second fillrate ■ 32MB 183 MHz 5.5 ns SDR RAM ■ 175 MHz core clock ■ AGP 4x with Fast Writes compatible ■ Digital Vibrance Control

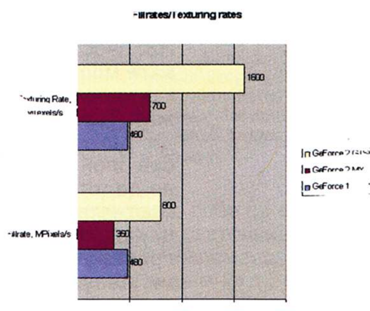
Тестова система:

■ AMD Duron 650 @ 900 ■ Abit KT7 w/o RAID ■ 128 MB PC133 CAS2 RAM ■ 13.5 GB ATA66 IBM HDD ■ SBLive! Value

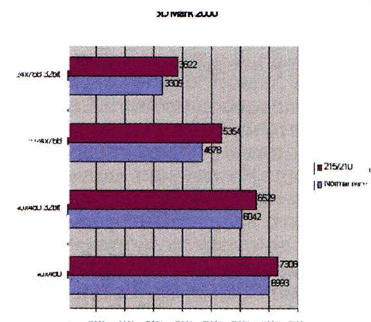
Картата има производителност на GeForce 1, като дали ще е по-близко до DDR- или SDR-вариантите зависи от това дали ще я овърклоквате. Отрочето на Hercules заслужено получава най-висока оценка поради невероятното съотношение цена, производителност, и качество.

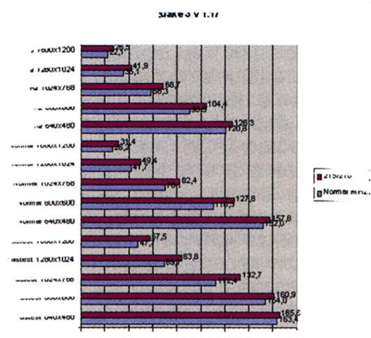
вата топлина (GF1 отделя 16, а GF2 – 8). След половинчасово съзерцаване и цялостен оглед на Синята Гръмотевица я забучих в AGP слота и пуснах машината. По-лесна инсталация от тази здраве му кажи – Windows разпозна картата, посочих му къде са драйверите (Detonator 6.26) и всичко мина гладко. Преди да започнем с тестовете, хвърлете един поглед на спецификациите. Както може би сте забелязали, има две неща, с които е бил спънат GeForce 2, за да се получи MX. Първото е по-бавната SDR памет (GF2 GTS използва DDR). Второто са само двата двойнотекстуриращи конвейера (pipelines), които изкарват 2 пиксела и 4 тексела за един такт. GeForce 1 също обработва общо 4 тексела на такт, само че с 4 еднотекстуриращи конвейера, което значи 4 пиксела на такт.

GF2 GTS, която има 4 двойнотекстуриращи конвейера, обработва 8 тексела и 4 пиксела на такт.



Благодарение на повечето тексели в секунда (резултат от по-високата работна честота), MX е по-бърза от GF1 при мултитекстуриращите игри при по-малки разделителни способности, но е малко по-бавна при еднотекстуриращи игри и по-големи резолюции. Но няма място за притеснение - 99% от съвременните игри използват мултитекстуриране. Тук му е мястото да отбележа страхотната памет на Prophet-а, която е пусната на 183 MHz, докато спецификациите на NVIDIA предвиждат 166 MHz. Още по-хубавото е, че паметта е 5.5-наносекундна, и 183 MHz съвсем не е максимумът на възможностите ѝ (не купувайте OEM версията - тя има ултрадървена 166 MHz 7ns памет). След монтиране на вентилатор върху радиатора успях да постигна 215 MHz честота на ядрото и 210 на паметта. Каква беше производителността преди и след овърклока? Вижте сами:

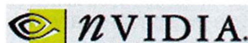




Както сигурно сте забелязали, дъното и процесорът са взети от другата главна хардуерна тема в този брой, но това бе направено поради реалната опасност някой по-бавен процесор да спъне видеокартата. Тестовете под Quake 3 бяха направени с включен S3 Texture Compression, който дава около 10 кадъра отгоре, но при GeForce картите видимо влошава качеството на текстурите. Мислех да не го използвам, но по принцип при поддръжка от страна на видеокартата Quake 3 го включва по подразбиране. Въпреки че платката е бърза дори и при нормални честоти, овърклокването вдига производителността ѝ чувствително. Вижда се, че при разделителни способности от 1024x768 и нагоре при 32-битов цвят производителността спада рязко - малкият fillrate и заниженaта пропускателна способност на паметта си казват думата. За това при по-високи разделителни способности овърклокването има по-голям смисъл.

Hardware news

Нов чипсет от NVIDIA



Този път не става въпрос за графичен чипсет. NVIDIA са се захванали с разработката на чипсет за дънни платки, който ще има вграден GeForce 2 MX. Предвиждат се варианти за Intel-ски процесори, както и за тези на AMD. Очаква се новият чипсет да остави конкуренцията далеч назад, най-малко тази от своята област – чипсетите с интегрирано видео. Но по нищо не си личи, че този продукт може да се определи като "нисък клас" – той ще поддържа PC133, както и DDR памети. Очаква се да се появи на пазара през февруари идната година, като NVIDIA най-вероятно ще покажат работещи версии още на изложението COMDEX по-късно тази година. Вече се знаят и две дъна с новите чипсети – те са на Asus и се казват CUN266 (за P3) и A7N266 (за Athlon).

Garibaldi?

Intel се чудят как да си кръщават продуктите. Известен ли ви е фактът, че почти всички кодови названия, използвани през последните 2 години, са имена на реки? Garibaldi, доколкото ми е известно, не е река, но така ще се казва Intel-ското дъно за Pentium 4, който ви представихме в миналия брой. Дъното ще се предлага в три варианта:
-D850GB: Стандартният вариант. 1 AGP, 5 PCI и един CNR слот.
-DP850GB: OEM-ско дъно. Странно, но ако си го купите, ще получите и компютърна кутия с него, тъй като дъната за Pentium 4 изискват съвместимост на кутията и захранването с ATX 2.03 спецификациите. Кутията ще има дупки за по-сигурно закрепване на охладителя на процесора, който според слуховете може да достигне тегло от половин килограм. Захранването ще има допълнителен кабел за 12V, включващ се към дъното.
-W850GB: Версия, предназначена главно за сървъри. Има вградена LAN карта, звук и AGP Pro слот.
Всички варианти ще имат 4 RIMM слота за RDRAM памети. С тази платките за P4 стават четири – другите са на Asus, Gigabyte и Microstar.

AMD продължава производството на K6-2

Според AMD, търсенето на тези процесори все още било много голямо и те смятат да продължат да ги произвеждат до края на първата четвърт на следващата година. Първоначалните планове бяха за преустановяване на производството в края на тази година. Това ще даде шанс на единствените активни производители на Socket 7 чипсетове – SiS и ALi да натрупат допълнителни печалби. Не съм изненадан от високото търсене на K6-2. Цените не са много по-ниски от тези на Duron примерно, но пък дъната са много по-евтини. Помня, че някакъв човек беше сложил в колата си PC, базирано на K6-2 и някакво малогабаритно дъно и го използваше за MP3 плеър... като се замисля, това не е толкова лоша идея :)

Athlon на 1.33 GHz

Въпреки че AMD все още не са обявили дори 1.2-гигахерцовия си Athlon, в няколко страни той е бил забелязан на пазара – Германия, Япония и дори в Русия. Още по-интересно е, че в някакъв шведски онлайн магазин е бил забелязан 1.33 GHz процесорът, който е базиран на Mustang ядрото. При това на изгодната цена от 820 долара (за сравнение – необявените 1.2 GHz процесори се продавали за около 500). Ако има някой мераклия – нека си поръча, адресът е http://www.dustin.se. Ако си го вземете – обадете ми се, ще му отделим подобаващо внимание в Multimedia Club :).

Новини около Quantum

Компанията представи нов SCSI диск, ориентиран предимно към сървъри и работни станции. Atlas 10K III е 10000 rpm диск с 8 мегабайта кеш, време за достъп 4,5 милисекунди и плътност на записа 18 GB на плоча. Ще се предлага в три варианта:
-18.4GB: цена $645
-36.7GB: цена $965
-73.4GB: цена $1,450
Не знам какво да си мисля, след като преди известно време се чуха новини, че Maxtor е закупил Quantum за сумата от 2.3 милиарда долара. Новината за новите дискове ме навежда на мисълта, че Quantum няма да изчезнат като търговска марка от пазара, а само ще споделят производствените си мощности с Maxtor. Ако съм прав, това е добре, защото конкуренцията на пазара няма да намалее.

Нови монитори на Sony



Компанията, която за много хора определя стандартите при мониторите, пуска три нови модела на пазара, които ще са с FD Trinitron тръби с плоски екрани:
-CPD-E220: 17-инчов монитор с апертура 0.25мм, поддържащ резолюции до 1600x1200 при 60 Hz.
-CPD-G420: 19-инчов монитор с апертура 0.25мм, поддържащ до 1920x1440 при 70 Hz.
-CPD-G520: 21-инчов модел, поддържащ 2048x1536 при 80 Hz.
Струва ми се, че и тези модели ще останат само в най-розовите мечти на повечето потребители. Но както се казва – получаваш това, за което плащаш. Естествено има и изключения от тази поговорка, но Sony не са сред тях.

Soltek пускат овърклокерска SocketA платка

Новото им дъно SL-75KV2-X е базирано на KT133 чипсета на VIA и притежава всички характеристики на добра платка за пържене на SocketA процесорите. То има някои важни за овърклокването настройки, които липсват в масовите SocketA дъна – може да сменя множителя на процесора, както и волтажа на паметта. Дъното има AGP Pro слот, 5 PCI и един ISA слот. Да не забравяме и гласовата диагностика на Soltek – дъното би трябвало само да ви съобщава с глас за възникнал проблем. Откакто чух за тази технология преди известно време, много искам някое такова дъно да ми попадне в ръчичките и да го накарам само да си говори :).

Говорителят на 3dfx ги напуска?

Появи се една непотвърдена засега новина, според която Brian Burke, говорител на компанията и шеф на отдела за връзки с обществеността е напуснал компанията и е отишъл на работа в NVIDIA (?!?). Много малко вероятно е това да е истина, но ако е вярно, NVIDIA само печели от това – досегашният им говорител Derek Perez напоследък успя да забърка не една и две каши и да злепостави компанията. Въпросният господин беше принудил един сайт да свали тестовете си на Voodoo 5 5500 и беше дал куп лъжливи обещания за безплатни карти за тестване. За разлика от NVIDIA, 3dfx в лицето на Brian Burke винаги са имали много добро отношение към хардуерните сайтове в Мрежата и не са давали сериозни поводи да ги обвиняват в нелоялна конкуренция.

Voodoo 4 4500

Картата определено закъсня доста – трябваше да излезе още преди 5500! NVIDIA успяха да изпреварят 3dfx на пазара за евтини карти с GeForce 2 MX, който вече набра сериозна популярност. "Новото" Voodoo има само един VSA-100 чип, работещ на 166 MHz, 32 MB 166 MHz SDRAM и не предлага функциите на T-Buffer-а. Като цяло картата е малко по-бавна от GF2 MX и не знам с какво ще спечели много почитатели сред непредубедените потребители. На западния пазар цената й е около $150.



Записвачките вече не са лукс

Само допреди година-две думата записвачка навяваше мисли за някаква мистериозна техника, която струва хиляди долари и е с неясно приложение. Междувременно празните дискове струват под 70 ст., а превъзходна записвачка можете да намерите дори за $200.

Никола Дърпатов

Така записвачките станаха достъпни за всеки компютърджия и ако се сдобиете с такъв уред, скоро ще видите, че той има невероятни предимства. Твърдият ви диск примерно ще може да изкарва доста повече време без upgrade, защото архивирането на информацията върху CD отнема 10-ина минути, записът на вашите любими MP3-ки на аудиодиск се превръща в детска играчка и какво ли още не. Преди обаче да се втурнете към някой магазин, е добре да се запознаете с различните модели и да си отговорите на няколко важни въпроса.

SCSI или IDE?

Доскоро везните категорично накланяха отговора в полза на по-скъпия SCSI вариант. Поради липса на място няма да впускам в подробности относно разликите и техническите предимства и недостатъци на двата стандарта, а ще спомена само, че IDE записвачките имаха досадния навик редовно да скапват дискове, особено ако освен да драснете някое CD, сте решили и да сърфирате в Интернет или да правите нещо друго на вашия компютър. С навлизането на новите ATA66 и ATA100 контролери, които поддържат голяма част от екстрите на SCSI, на практика всичките тези проблеми изчезнаха. Така SCSI-версиите продължават да са интересни само за хора с по-стари компютри, много бавен IDE харддиск или пък собственици на SCSI хардове, които така или иначе няма да имат никаква полза, ако минат на IDE.

Следващият ключов въпрос е:

Трябва ли ми възможност за презапис?

Ще допуснете груба грешка, ако се спрете на записвачка, която не поддържа презапис на дискове (ReWritable). Предимствата са много и икономията на $10 в никакъв случай не оправдава отказа от тях. На презаписваемите дискове можете да записвате и триете като на обикновена дискета, с тази разлика, че вашата информация е на сигурно място и не рискувате да я загубите. Освен това цените на самите презаписваеми дискове паднаха под 5 лв. и вече не плашат масовия потребител. Друго невероятно предимство на презаписваемите дискове е възможността да изпробвате ваше CD, преди да го запишете на обикновен празен диск и то без да рискувате да затриете диска, защото сте открили дребни грешки след записа. Дискът на PC Club примерно първо се прави на CD-RW, за да можем да го огледаме внимателно за пропуски и чак след това се записва финална версия, която се дава за печат.

Колко скорости ми трябват ?

В никакъв случай не се изкушавайте да си вземете някоя антика с втора или четвърта скорост. Просто тази записвачка ще е остаряла, още преди да сте си я взели. В момента всичко под 8х за запис и 4х за презапис вече не е актуално като технология. На пръв поглед може да не ви звучи драматично, но след като ви се наложи някой ден да запишете 3-4 диска един след друг, ще видите, че разликата между 36 мин. (2х) и 7 мин. (12х) е драматична :-)

Последният важен въпрос е:

Коя марка записвачки са най-добри ?

Отговорът е доста труден. На пазара се предлагат огромно количество превъзходни модели, които вършат чудесна работа. По-скоро можем да ви кажем какво да не си купувате :-) Много ще съжалявате, ако си вземете някаква "жълта" записвачка от неизвестен производител като CyberDrive примерно. С нея ще имате само ядове и нищо друго. Част от моделите на Sony и Panasonic също не са добър избор, защото имат особен firmware, който не позволява запис по технологията "disc-at-once". Това е направено, за да се ограничи пиратстването на PlayStation дискове, но на практика прави цялата записвачка почти неизползваема, защото повечето 1:1 копия на каквото и да е било се правят именно по тази технология. Като добър избор в практиката се доказаха Yamaha, TEAC, Hewlett-Packard и Plextor.

Софтуе

Генко Велев

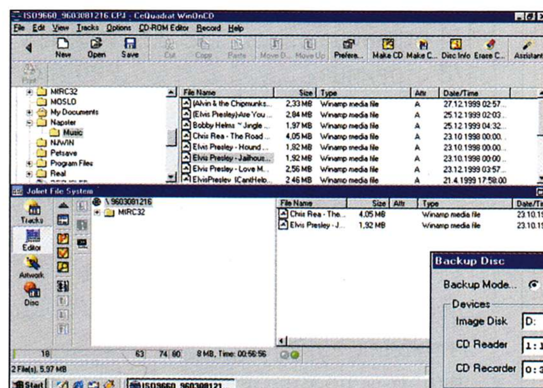
Итака, купили сте и са ви монтирали новата записвачка. Купили сте си и няколко празни диска. Приготвяте си доволната усмивка и решавате да запишете първото си CD... и се появява следващият проблем – софтуерът за запис. Някои модели записвачки може и да имат софтуер към тях, особено ако сте се сдобили с "retail" версия... но те пък обикновено са с 25-30 $ по-скъпи. Тук искам да направя едно уточнение – много хора все още не знаят какво означава съкращението OEM – но знаят, че OEM-ските чаркове са малко по-евтини и по тази причина предполагат, че "OEM" означава нещо лошо... И в това няма нищо вярно! Това съкращение означава единствено, че въпросният компютърен модул – (записвачка, звукова карта и т.н.) е предназначен да се използва за сглобяване на компютри, а не да се продава в магазините. По тази причина частите са в лоша опаковка – само в антистатично пликче, с някаква листовка вместо ръководство и почти без никакъв софтуер – просто се предполага, че тези, които сглобяват PC-та, знаят какво правят и нямат нужда от подробно ръководство и от лъскава, но скъпа опаковка. За сметка на това модулите са значително по-евтини и затова много хора предпочитат да си купят от тях, вместо от значително по-скъпите "retail" версии – т.е. предназначените за продажба по магазините.

Да се върнем сега обратно на записвачките – може заедно с нея да сте получили и някакъв софтуер, а дори и да няма, можете да си намерите някое CD с няколко десетки различни програми за записване... което ви изправя пред следния проблем: кой софтуер за запис на CD-та да изберем и за какво можем да го използваме? Всъщност това е въпрос на лично предпочитание – има действително поне тридесет различни софтуера за запис и много хора вече са свикнали със своята програма и най-



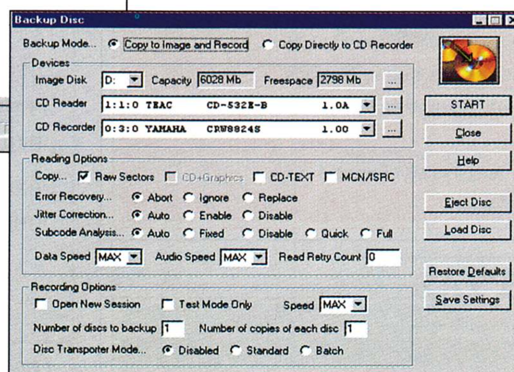
WinOnCd ver. 3.7 - Стартово меню

р за запис на дискове



WinOnCD ver.3.7 - Работен екран





Cdrwin ver. 3.8 - Стартово меню

важното са доволни от нея. Освен това практически е невъзможно да се намери софтуер, който да се справи с абсолютно всяка задача, която може да ви хрумне, нито пък в една статия може да се направи сериозен обзор на всичко, създадено до момента! По тази причина сме ви подготвили съвсем кратък преглед на две-три програми, които със сигурност ще решат (поне една от тях) 99% от всичките ви възникнали проблеми.

WinOnCD 3.7 на компанията CeQuadrat

Тази програма е изключително удобна за правенето на сборни дискове – когато искате да си съберете един диск с Mp3-ки или да си прехвърлите част от съдържанието на твърдия диск върху CD, независимо дали записвате само една сесия или добавяте допълнителни сесии върху незатворен диск. Работата с нея е безкрайно лесна и "дуракоустойчива" (това е моят превод на английския термин "user-friendly). В горния край на екрана се отварят прозорци със съдържанието на източника, от който ще записвате, а в долната част е самият диск. Използвате "drag and drop" и просто сваляте в долния прозорец всички необходими папки и файлове, след което кликвате на бутона "disk" и отивате на финалните опции за запис.

Освен сборни дискове тази програма може да копира и дискове 1:1, както и Audio CD-та, можете директно да си правите Video CD или "bootable" дискове – от тях при нужда е възможно да се стартира целият компютър. За съжаление обаче има и един-единствен проблем – при копиране на дискове 1:1 рядко наистина, но е възможно да се появят проблеми, особено ако оригиналът има смесено съдържание (например някакви програми и audio tracks и особено ако е записван на няколко сесии). По тази причина само за случаите, когато записвате 1:1, е добре да използвате нещо друго

Cdrwin, версия 3.8b на Golden Hawk Technology

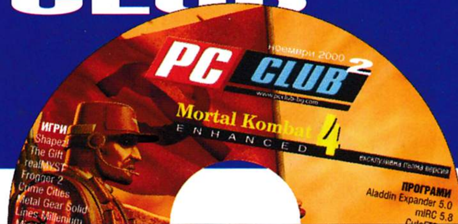
Можете да си изтеглите безплатната версия (само 300 kB) от сайта на производителя www.goldenhawk.com, но неудобството е, че тази безплатна (нерегистрирана) версия записва само на първа скорост. Сега усещам как много от вас се подсмихват – "хайде, де – нас една регистрация ли ще ни уплаши!" Това е така – в Internet може да се намери всичко, стига да се знае къде да се търси, но все пак имайте предвид, че тази програма за запис е доста солидно защитена срещу "пиратско" регистриране – ако сбъркате нещо, няма да получите съобщение за грешка и програмата на пръв поглед ще заработи нормално – но ще скапва записаните ви дискове! Можете да използвате Cdrwin и за други видове записи, но честно казано, тя е доста неудобна за всичко друго и нейната сила е единствено в това – да записвате 1:1 всякакви дискове. Можете обаче да я използвате, за да свалите само съдържанието на някое CD върху твърдия ви диск. Тогава тя създава два файла – единият с разширение .bin (например XXX.bin), а другият с разширение .cue (XXX.cue). Когато започнете обратния процес – да качвате съдържанието на твърдия диск върху CD, ще трябва да заредите САМО ФАЙЛА с разширение ".cue".

Adaptec Easy CD Creator 4

Лидерите в областта на SCSI технологиите Adaptec са авторите на един от най-ползваните софтуери за записване. Easy CD Creator често се прилага към записвачки и междувременно доби огромна популярност. Преди версия 4 програмата имаше сериозни проблеми и не поддържаше цял куп стандарти за запис като примерно популярния disc-at-once, който е просто задължителен, ако искате да правите 1:1 копия. От Adaptec осъзнаха, че правят глупости като орязват функциите на Easy CD Creator, за да угодят на големите звукозаписни компании и в средата на миналата година пуснаха почти гениална версия. Най-общо казано, Easy CD Creator 4 не става само за пържене на яйца :-) Иначе програмата може всичко. Това включва bootable дискове, които правят излишни системните дискети, превъзходен disc-at-once, запис на аудиодискове направо от MP3-та, правене на видео– и фотодискове и какво ли още не. Освен това дори пълни начинаещи няма да имат никакви проблеми, защото програмата предлага един изключително симпатичен CD Assistant, който обяснява стъпка по стъпка как да си запишете диска без да рискувате да оплескате нещата. Най-приятната екстра обаче е програмата за правене на обложки. В домашната версия на Easy CD Creator 4 е включен специален софтуер, с чиято помощ можете за броени минути да си направите добре изглеждаща обложка за вашите дискове. Ако имате и цветен принтер, нещата започват да изглеждат почти професионално.

С помощта на тези три програми за запис ще можете действително да се справите с практически всички ваши нужди, но пак повтарям – използването на една или друга програма все пак е и до голяма степен въпрос на лично предпочитание или просто навик.

CD CLUB



ИГРИ

Arabian Nights	RPG
BreakOut 2000	Аркаден екшън
Hitman Codename 47	Едно от най-хитовите дема през последния месец
Counter-Strike patch	Patch за Counter-Strike до версия 7.1
Crime Cities	Екшън
Crimson Skies	Новата суперигра на Microsoft
Frogger 2	Фантастичен аркаден екшън
The Gift	Малка забавна игра
Metal Gear Solid	PC версия на конзолната класика
Mortal Kombat 4 Enhanced	Пълна версия на MK4 Enhanced. Изисква MK4. Прочетете инталационните указания на диска.
Escape From Monkey Island	Пълното демо на новия куест на LucasArts
realMYST	Демо на новата 3D версия на Myst
Lines Millenium	Цяла игра
Shapez!	Цяла игра от автора на MK4 Enhanced
Mind Rover Europa Project	Стратегия с джипове

ПРОГРАМИ

Aladdin Expander 5.0	Безплатен универсален архиватор
DirectX 7a	Най-новият DirectX
mIRC 5.8	Новата версия на популярната програма за чат
CuteFTP 4.0	Най-новата версия на хита след FTP програмите
Go!Zilla 3.91	Актуализирана Go!Zilla с много нови функции
ICQ 2000b	Най-новото ICQ
Ultra Browser	Специален PC Club браузер
Windows Navigator	Полезна програма за работа с файлове
Babylon 3.1	Универсален речник
ACD Digital Imaging Studio	Пълният пакет програми на ACDSee
PaintShop Pro 7	Нова версия на Paint Shop Pro и Animation Shop Pro
Windows Media Player 7	Най новият Media Player. Необходим за гледане на клиповете от диска.

ГАЛЕРИЯ

- **Клипове от Red Alert 2**
- **Клип от Emperor: Battle for Dune**
- **Видеоинтервюта за правенето Mortal Kombat 5.** Изискват Quicktime 4
- **Клип за Empire Earth**
- **Десктоп теми за Red Alert 2**
- **MP3-та с музиката на Red Alert 2**
- **PC Club десктоп wallpapers**

1797 София, бул. „Драган Цанков“ 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216
e-mail: reklama@monitor.bg,
pcclub@pcclub-bg.com

ОЧАКВАЙТЕ СЛЕДВАЩИЯ БРОЙ НА PC CLUB

www.pcclub-bg.com

- В него ще можете да прочетете защо Rune има шансове да стане най-добрият екшън на годината, какво е уникалното на No One Lives Forever, дали Zeus ще измести Pharaoh и Caesar 3. Ще ви представим подробна информация и печеливши тактики за Red Alert 2 и още много други забавни неща.
- На диска освен полезен софтуер, най-новите дема и хитови клипове ще намерите отново и пълни игри, подбрани специално от редакцията на PC Club.


http://gbg.bg